

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

ÖRKRETS LEGIONER



BOK 3.
REVOR I
ILLUSIONEN

M Ö R K R E T S L E G I O N E R

B O K 3 R E V O R I I L L U S I O N E N

Jag vaknade med ett ryck ur min oroliga slummer med kallsvetten som ispärlor på pannan. Jag kunde inte sluta tänka på den jävla olyckan, jag såg fortfarande den stackars satens döda ansikte mot asfalten för min inre syn. Han hade bara dykt upp framför bilen, rejält uppklädd, i frack och allt. Hans ansikte var delvis krossat, men man kunde fortfarande se att han hade sett bra ut. Det hade faktiskt sett ut som om han log, ännu i döden. För ett ögonblick hade jag tyckt att leendet till och med blev bredare medan blodet koagulerade i hans ögonhålor.

Jag steg upp för att ta ett bloss, för att lugna nerverna lite. Jag drog på mig morgonrocken och tassade försiktigt ut på balkongen. Det var kallt som satan, bergis minus trettio. Jag lutade mig ut över räcket och tittade ner på gatan. Det stod någon stackare under en gatlykta där nere och frös. Han tittade upp på mig och log ett brett leende som syntes ända hit. Jag stelnade till och hörde samtidigt hur balkongdörren stängdes bakom mig. Jag vände mig om, men upptäckte att jag inte hade några krafter kvar. Jag försökte skrika, men rösten var bara ett hest kraxande. Det svartnade för ögonen när jag sakta gled ner på balkonggolvet, och jag klöste fingertopparna blodiga mot väggen i mina försök att hålla mig på fötter, men till ingen nytta. Allt ebbade bort.

SVART MAGI

3

I MÄNSKLIGHETENS UTKANTER

31

GAIA — DEN LEVANDE JORDEN

44



DET ÄR ETT ENKELT INGREPP, SA SKÖTERSKAN OCH STACK NÅLEN I ARMEN PÅ MIG. ALLT BLEV DIMMIGT, GRÅTT, MEN SEDAN ÅTERFICK VÄRLDEN SINA KONTURER. DE RULLADE IN MIG I OPERATIONSSALEN. DET VITA LJUSET STACK I ÖGONEN. JAG KUNDE INTE RÖRA MIG. KROPPEN VAR SOM GJUTEN I BETONG. BARA ÖGONEN LYDDE MINA IMPULSER OCH GLED ÖVER RUMMET. JAG VAR VAKEN. DE SKULLE SKÄRA UPP MIG OCH JAG VAR VAKEN. JAG FÖRSÖKTE SKRIKA, MEN MUNNEN VILLE INTE ÖPPNA SIG.

RASSLET AV ROSTFRITT STÅL OCH BRUMMANDET FRÅN FLÄKTAR OCH MASKINER FYLLENDE RUMMET. OCH NÅGOT ANNAT. SOM OM GOLVET VIBRERADE SVAGT UNDER MIG. KIRURGGRÖNA SKEPNADER FLOCKADES RUNT OPERATIONSBORDET. LÄKAREN FICK EN SKALPELL I SIN HAND. DEN GLÄNSTE I DET STARKA

VART MAGI

LJUSET. JAG KUNDE SVÄRA PÅ ATT DEN RÖRDE SIG, KRÖKTE SIG MOT MIG. KIRURGEN HÖJDE HÄNDERNA ÖVER HUVUDET SOM I ÅKALLAN OCH SA NÅGOT JAG INTE KUNDE UPPFATTA. ETT RYTMISKT MUMLANDE, SOM AV ORIENTALISKA MANTRAN, FYLLENDE OPERATIONSSALEN. BORDET SKÄLVDE OCH BRÄNDE UNDER MIN RYGG. SEDAN BÖRJADE SMÄRTAN. EN ONATURLIG SMÄRTA SOM SKAR IGENOM VARJE NERV SÅ SNART SKALPELLEN RÖRDE VID MIN KROPP.

JAG KÄNDE ETT MÖNSTER AV TUNNA LINJER RISTAS I HUDEN — CIRKLAR, TRIANGLAR, KVADRATER, STJÄRNOR. DET MÄSSANDE LJUDET BLEV STARKARE. DET FÖRSTA SNITTET SKAR NED I BUKEN. SEDAN DET ANDRA. ALLT SVARTNADE I ETT ÖGONBLICK AV OUTHÄRDLIG SMÄRTA. JAG FÖRSÖKTE SKRIKA OCH RÖRA MIG, MEN FÖRGÄVES. DET FORTSATTE I EN OÄNDLIGHET, TILLS JAG HÖRDE EN RÖST LÅNGT BORTA:

JAG GLED IN I MÖRKRET OCH LÄMNADE SMÄRTAN BAKOM MIG."

DÖDENS SKOLA ÄR DEN STÖRSTA GRENEN INOM MAGIN. MÄNNISKOR KNUTNA TILL ASTAROTH, DÖDSÄNGLARNA OCH RAZIDERNA LÄR SIG DÖDSMAGI. DE SOM LÄR MAGI FÖR ATT FÅ MAKTT ÖVER ANDRA BÖRJAR OFTA MED DÖDSMAGI. DET ÄR, PARADOXALT NOG, FÖR MÅNGA DEN MINST SKRÄMMANDE SKOLAN. DEN DRAR KLARA LINJER MELLAN BÖDEL OCH OFFER OCH LOCKAR MED MAKTT ÖVER LIV OCH DÖD.

Dödsmagikerna är välorganiserade. I Sydeuropa hålls de samman under den inkarnerade dödsängeln Togarini. I resten av Europa och Nordamerika finns en härva av större och mindre grupper som omväxlande samarbetar och slåss med varandra. I Asien och Afrika finns månghundraåriga sekter fortfarande kvar, även om de börjar brytas sönder av den moderna tiden.

Sekterna kan vara helt ägnade studiet av magi, utan tillbedjan av någon högre makt eller varelse från andra sidan. Men det är vanligare att de är knutna till en dödsängel, razid eller annan infernovarelse. Razider och inkarnerade dödsänglar lär gärna ut dödsmagi till mänskliga anhängare.

Dödsmagiker ordnar sig hierarkiskt med starka ledare i



DÖDSMAGIN GER DEM KRAFT ATT SJÄLVA SKAFFA SIG RIKEDOMAR, MAKTT OCH TILL OCH MED EVIGT LIV.

toppen och blind lydnad bland de lägre medlemmarna. Magin är ett medel att nå makt och inflytande. De skickligaste magikerna använder sina kunskaper för att förbättra sin position.

Det gör att sekterna ofta splittas av inre stridigheter när två jämnstarka ledare slåss om makten.

Magi i dödens skola är till sin natur asocial. Den kräver blodiga offer och förakt för andras liv. Dödsmagiker i de högre cirkelarna har låg mental balans, ofta så låg att de har fysiska förändringar och är oför-

mögna att umgås normalt med andra. Det bidrar också till svårigheten att hålla samman kulterna. Längst livslängd har de sekter som styrs av infernovarelser.

Vi beskriver tre grupper av dödsmagiker — en sofistikerad kult av läkare i Nordeuropa, en grupp kannibalistiska magiker och en våldsam kult knuten till en razid i Mexiko. En sekt ledd av en vansinnesmagiker, Subjectionistkyrkan, beskrivs också. Tusentals andra sekter finns spridda över världen, mer eller mindre knutna till varandra.



DIDN'T KILL HIM. I GAVE HIM LIFE.
"HERBERT WEST, RE-ANIMATOR"

ORDO FRATRIS MORTIS ÄR EN SAMMANSLUTNING AV LÄKARE, FRAMFÖR ALLT KIRURGER, SOM TILLBER MARBAS, SMÄRTANS HERRE. DE OFFRAR TILL HONOM PÅ OPERATIONSBORDET OCH I SJUKSALARNA. DE HAR UTVECKLAT EN EGEN SKOLA INOM DÖDSMAGIN SOM HAR VÄVTS SAMMAN MED DERAS YRKESUTÖVNING.

Ordensbröderna finns spridda över sjukhus i norra Europa. De flesta finns i Österrike, Schweiz och Tyskland, där sekten först uppstod. De utgör hemliga brödraskap, helt slutna utåt. Dödsmagin ger dem kraft att själva skaffa sig rikedomar, makt och till och med evigt liv.

Medlemmarna är bundna till Marbas, smärtans herre, genom sitt inträde i orden. De måste offra till demonen för att inte själva dödas och slungas in i Inferno. I utbyte får de makt och rikedomar.

Sektens historia Ordo Fratrisc Mortis grundades av den österrikiske läkaren och dödsmagikern Anselm Höder år 1894. Orden har rötter i ockulta sammanslutningar av fältskärer

gås av smärta måste han sedan dess offra till Marbas och tjäna honom.

Höder flydde tillbaka till Europa, men Marbas följde honom. Höder fick tjänst på sjukhus i Tyskland och fortsatte att utöva sina magiska färdigheter. Han började offra sina patienter på operationsbordet till smärtans herre. Marbas växte i styrka och kunde kräva allt mer av sin tjänare. Höder insåg att han behövde medsvurna för att kunna ge demonen allt blod den krävde.

1894 samlade Höder några kolleger och grundade Ordo Fratrisc Mortis. Namnet hämtades från en äldre orden som enligt uppgift fanns bland fältskärerna under Napoleons fälttåg. Ordensbröderna bands till Marbas och tvingades offra till honom för att inte själva dödas. Orden växte långsamt under de följande åren. Nya medlemmar värvades bland äldre fältskärer med erfarenheter som liknade grundarnas. Under första världskriget fördubblades antalet medlemmar. På 20-talet hade orden 7 loger i Tyskland, Österrike och Schweiz. Under andra världskriget samarbetade Fratrisc Mortis med nazistiska is- och eldmagi-



ORDO FRATRIS MORTIS

som funnits i Europa och främre Asien sedan 1700-talet. Höder deltog själv i tysk-franska kriget och tillbringade sedan 10 år i de tyska kolonierna i Afrika, där han utvecklade sina kunskaper i dödsmagi genom experiment på lokalbefolkningen. Där började han åkalla en varelse som kallade sig Marbas, smärtans herre. Höder försökte binda Marbas till sig som en skyddsande, men misslyckades.

Name Azwesti, en magiker i dåvarande Tyska Sydvästafrika (nuv. Namibia) konfronterade Höder och lyckades förvrida en av hans ritualer så att Höder själv bands till Marbas. För att inte själv för-

ker och flera nya ritualer utarbetades. Efter kriget fick orden nya medlemmar bland övervintrade nazistiska läkare.

Under hela efterkrigstiden har orden långsamt växt och blivit mer raffinerad i sina metoder. I dag finns 21 loger i Tyskland, Österrike, Danmark, Sverige, Finland, Polen, Ungern och Schweiz. Medlemmarna har ofta högt uppsatta tjänster som klinikchefer och överläkare.



Sektbeskrivning Orden har 1200 medlemmar spridda på 21 loger i åtta länder. Den största logen finns i Zürich, med 300 medlemmar. Näst störst är logerna i Hamburg och Salzburg.



Varje loge är i självstyrande, men förbinder sig att följa ordens gemensamma stadgar. Inom logen finns en strikt hierarki med 13 grader. Den högsta, Magus Mortualis, innehåller av den skickligaste magikern inom logen. Magus Mortualis har stor, men inte oinskränkt makt över logens affärer. Hela orden styrs från Zürichlogen, som leds av den nu 150-åriga Anselm Höder.

Anselm Höder är fortfarande ordens ledare. Under sig har han de 20 ledarna för övriga loger. De 21 Magi Mortualii möts fyra gånger om året i Zürich för att diskutera ordens verksamhet.

Alla medlemmar är läkare. Orden anstränger sig för att värva framstående yrkesmän med gott rykte. Det är bästa sättet att gardera sig mot ryktesspridning och misstankar. Medlemmarna lovas hjälp och stöd i karriären från sina ordensbröder.

Orden har stora finansiella resurser och goda kontakter bland makthavare på olika nivåer.

Schweiz, Tyskland och Österrike har de största logerna. Därefter kommer Ungern, Danmark, Polen, Sverige och Finland.

Ritualerna utförs i arbetet, under operationer eller efterbehandling. Orden har dessutom lokaler för möten och administration, ofta gamla hus i stadens centrala delar.

Särskilda handslag och hälsningsfraser används för att identifiera ordensbröder och fastställa deras rang.

Orden föredrar diskreta metoder när så är möjligt. Medlemmarna har goda kontakter bland samhällets toppar och kan få misshagliga personer trakasserade och misstänkta för fiktiva brott. Om det inte fungerar hyr de diskreta mördare eller använder sin egen magi för att röja fiender ur vägen. De undviker till varje pris att röja sin egen inblandning.

Fratris Mortis tillber Marbas som smärtans herre och respekterar Togarini som dödsmagikernas beskyddare, men har liten direkt kontakt med dödsängeln. Orden har kontakt med flera razider och infernovarelser.

Medlemmarna erkänner förekomsten av en orden, men vägrar avslöja någonting om verksamheten. Ordensbröder som pratar bredvid mun går en plågsam död till mötes.

Orden har viss kontakt med Togarinis tjänare i södra Europa och med de satanistiska logerna i Nordeuropa. Den försöker hålla sig väl med båda och tar inte ställning i konflikten mellan Astaroth och Togarini.

Kirurgisk dödsmagi Ordo Fratris Mortis har sina rötter i sammanslutningar av fältskärer som hämtade kraft från sina lidande patienter på slagfälten. De utvecklade en egen skola inom dödsmagin som utnyttjar sjukdom och kirurgiska ingrepp som ritualer. Den traditionen har Anselm Höder och hans efterföljare utvecklat. De kan kasta Kroppsbyte, Livsförlängning, Förruttna annans kropp och flera andra besvärjelser i ritualer maskerade till kirurgiska ingrepp.



Kirurgisk dödsmagi kräver inga magiska redskap och få av de attiraljer som annars används av magiker.

Vid de stora ritualerna deltar bara ordensbröder och särskilt invigda medhjälpare. Mindre ritualer genomförs som vanliga operationer eller behandlingar och väcker ingen särskild uppmärksamhet.

Sjukdomsöverföring *Besvärjelse i Dödens skola*

Magikern överför en sjukdom eller skada från den egna kroppen till offret för ritualen. Besvärjelsen kräver inget kirurgiskt ingrepp. Magikern tecknar likalydande tecken på sin egen och offrets kropp under tre nätter och smörjer offret i en olja tillverkad av kropparna från människor som dött i en obotlig sjukdom (numera används vanligen AIDS-sjuka).

SV: 12

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 45

UTRUSTNING: Sot och zinkvitt för att teckna symboler. Olja tillverkad av en död kropp efter någon som dött i en obotlig sjukdom.

MAGISKA REDSKAP: inga

SKYDDSCIRKEL: behövs inte

INVOKATION: Åkallan av Marbas och hans tolv sjukdomsandar.

GESTER: Svepande gester över offret.

VISUALISERING: Magikern ser sjukdomen eller skadan som en

svart dimma som sipprar ut ur den egna kroppen och absorberas av offrets kropp.

VARAKTIGHET: Permanent.

TID ATT KASTA: En kvart vid midnatt varje natt under tre dygn.

Skapa smärta *Besvärjelse i Dödens skola*

Magikern skapar en permanent smärta som följer med offret för resten av livet. Smärtan kan koncentreras till någon kroppsdel eller vara spridd över hela kroppen. Offret för besvärjelsen blir gradvis invalidiserat och dör inom 120 år efter svåra plågor.

Magikern kastar besvärjelsen under en operation, genom att skapa vissa symboler med snitt i de kroppsdelar och inälvor där smärtan uppstår.

SV: 13

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 50

UTRUSTNING: Operationsverktyg besatta av Marbas tjänare. Helgade kläder och ett helgat operationsbord, eller andra besatta verktyg.

MAGISKA REDSKAP: inga

SKYDDSCIRKEL: behövs inte

INVOKATION: Åkallan av Marbas i korta utrop, annars ingen invokation.

GESTER: Magikern rör över den del av offrets kropp som ska drabbas av smärtan.

VISUALISERING: Magikern ser smärtan som en svart skugga som lägger sig över offrets kropp.

VARAKTIGHET: Permanent

TID ATT KASTA: 1 timme

Offer till Smärtans herre *Besvärjelse i Dödens skola*

I ritualen omvandlas offrets smärta till kraft som stärker Marbas. Med smärre förändringar kan ritualen användas för att offra till andra infernovarelser. Magikern använder "levande" operationsverktyg, besatta av väsen som är kopplade till smärtans herre. De fördubblar offrets smärta och tar bort effekten av all bedövning. Offret kan inte röra sig eller skrika, men är vaket och känner vad som händer. Magikern ritar upp ett mönster av trianglar och cirklar över offrets kropp och skär sedan upp det. Operationen utförs som vanligt. De stora ritualerna slutar alltid med att offret dör livskraften förs



IT'S NOT HANDS THAT CALL US, BUT DESIRE.

"PINHEAD"

till Marbas. I mindre ritualer överlever offret och smärtan är den enda offergåvan.

SV: 18

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 70

UTRUSTNING: operationsverktyg som är besatta av infernoväsen

MAGISKA REDSKAP: inga

SKYDDSCIRKEL: En skyddscirkel finns inlagd i operationsbordet, för att hindra Inferno att manifesteras under ritualen.

INVOKATION: Åkallan av Marbas i enstaka utrop. Annars inga invokationer.

GESTER: Svepande gester över offrets kropp.

VISUALISERING: Magikern ser en pelare av rött ljus som strömmar ned från offrets kropp, genom golvet och ned i marken.

VARAKTIGHET: direkt verkan

TID ATT KASTA: 2 timmar

Bernauer Krankenhaus Bernauersjukhuset ligger lite utanför Zürich. Anselm Höder är överläkare på transplantationsklinik 2 sedan 15 år tillbaka. Flera av sjukhusets underläkare är medlemmar i Fratrīs Mortis. Alla ritualer i Bernauer utförs inte på operationsbordet. I källarna under sjukhuset har orden ett tempel för vanlig dödsmagi och tillbedjan av Marbas. Där utförs kirurgiska ritualer som är så spektakulära att de inte kan göras uppe i sjukhuset.

Sjukhuset är en stor stenbyggnad från 1800-talet byggd runt en gård. 22 av sjukhusets 31 läkare är medlemmar i Fratrīs Mortis. Sjukhusledningen ser till att bara anställa anhängare till kulten eller folk som kan hålla tyst. Huvudingången leder in till en receptionshall. Där finns en översiktskarta över sjukhuset. Hissar leder upp och ned från receptionen. Huvudbyggnaden har fyra våningar. En avdelning går ut i varje riktning från hissen på varje våning.

Nattetid är huvudingången stängd och bara akutingången, en nedfartsramp på ena sidan av byggnaden, är öppen. Därifrån går en kulvert till receptionshallen, där hissarna ned till källaren finns. I källaren under sjukhusets bårhus har Fratrīs Mortis ett av sina fåtaliga tempel och mötesplatser.

Anselm Höder Anselm Höder är en skicklig dödsmagiker som måste ägna all sin energi åt att få fram tillräckligt

med offer åt Marbas. Han är till det yttre hänsynslös och framgångsrik, men bär ständigt på skräcken att inte kunna uppfylla sina förpliktelser mot demonen och tvingas plikta med sitt eget liv. Men Marbas behöver Höder. Det är med honom han har slutit en pakt. Om Höder försvinner måste Marbas återvända till Inferno tills någon ny människa åkallar honom. Marbas är beredd att försvara Höder med alla medel, men det är ingenting han öppet upplyser magikern om.

Sedan 15 år tillbaka arbetar Höder på Bernauersjukhuset i Zürich, där han är chef för transplantationskliniken. Höder ser ut att vara i 50-årsåldern, en kort och kompakt man med glest, grånat hår och gammaldags kläder.

PERSONLIGHET: Höder är fixerad vid sina band till Marbas och bryr sig inte om något annat. Han har inga känslor för sina mänskliga bekanta.

ROLLSPELSTIPS: Spela iskall och nedlåtande. Tala med gammaldags ordvändningar och anspelningar som antyder att du är betydligt äldre än 50 år.

RÖR	15	EGO	20
STY	12	KAR	12
TÅL	21	UPP	10
UTS	8	UTB	20

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 70 kg

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

MENTAL BALANS: -60

MÖRK HEMLIGHET: Pakt med demonisk makt

FÖRDELAR: Inflytelserika vänner, Magisk intuition

NACKDELAR: Fanatism, Xenofobisk skräck för afrikaner, Förbannelse, Förträngning av mord, Mano-depressiv, Självisk,

FÄRDIGHETER: Gevär och armborst 15, Pistol och revolver 15,

KÄLLARPLAN ETT — MOTIONSROM

1. HISS UPP. Hissarna från receptions- hallen når ned till källarplan ett. Det är sjukhushissar med plats för två sängar.

2. HALL. Lokalerna är uppenbarligen av- sedda att användas som skyddsrum vid behov. Väggarna är vit betong. Dörrarna är rejäla ståldörrar. Golvet är av sten.

3. HISS NED. Två frakthissar leder ned till de lägre källarplanen. De är uppenbart mindre använda än hissarna upp. Det är inte lika mycket repor och avskavd färg här. En nyckel krävs för att komma ned med hissen. Nattvakter och avdelningsskö- terskor har nyckel.

4. TRAPPA NED. En ranglig spiraltrappa leder ned till källarplanet under. Det är på- fallande långt ned till våningen under, nästan tio meter. Dörren till trapphuset är en skyddsrumsdörr låst med en kedja och ett hänglås.

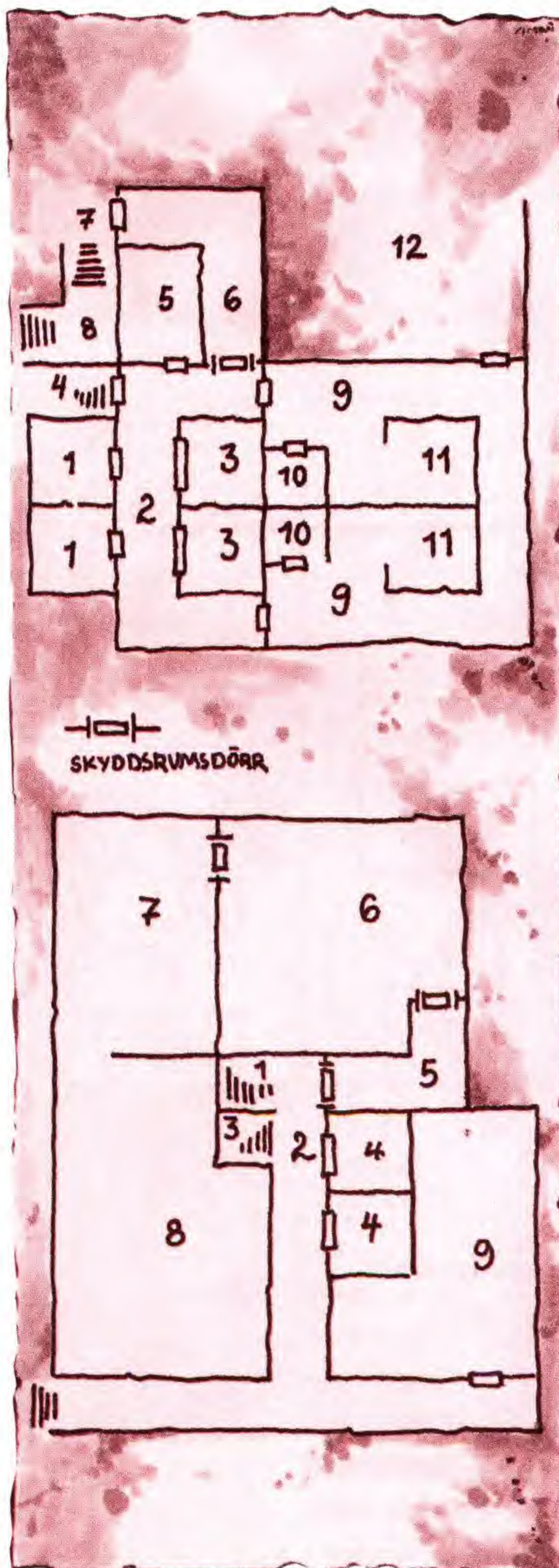
5. EL- OCH VENTILATIONSROM. Reglage för elsystem och fläktar i delar av byggnaden. Härifrån kan halva sjukhuset mörkläg- gas, inklusive de undre källarplanen. Dörren är av stål och absorberar 150 i ska- da. Låset kräver en dyrk för att gå upp. Nattvakten och vaktmästeriet har nycklar hit.

6. SKYDDSRUMSGÅNG. En skydds- rumsdörr leder in i den vinklade gången av vitrappad betong.

7. SKYDDSRUM. Ytterligare en dörr le- der ut i ett skyddsrum fyllt av bråte.

8. TRAPPA UPP. En trappa leder upp till receptionen åt höger. Den kommer upp bakom receptionen, i ett rökrum för sjuk- huspersonalen.

9. OMKLÄDNINGSROM. Till höger finns ett omklädningsrum för her- rar och till vänster ett för damer. De används på förmiddagen och på kväl- len, fram till 23.00, av anställda som gymnastiserar i lokalerna i källaren.



10. TOALETT. Ganska slitna och ostädade.

11. DUSCH. Smutsiga duschrum. Kacker- lackor springer över det spruckna kaklet.

12. TRÄNINGSLOKAL. Ett skyddsrum används som gymnastiksal och tränings- lokal. Styrketränningsapparater står upp- ställda mot väggen och golvet är öppet. Väggarna är täckta av speglar. Det står bänkar utställda här och var. Vid dörren hänger ett schema där sjukhusets anställ- da kan skriva upp sig för att utnyttja loka- len. De sista går härifrån vid 23.00 på kvällen och de första kommer 06.30 på morgonen. Mitt på dagen är det tomt.

KÄLLARPLAN TVÅ — BÅRHUS OCH OBDUKTIONSROM

1. TRAPPA UPP. Spiraltrappan från plan ett.

2. GÅNG. Vitrappad betong på väggar, golv och tak. Den leder ut i en t-korsning där ena gången går till en trappa upp till receptionsplanet och den andra till en dörr som leder in i ett tomt skyddsrum.

3. TRAPPA NED. En spiraltrappa leder ned till källarplan tre. En skyddsrumsdörr går in till trappan, men den är inte låst.

4. HISS. Hissarna går upp till källarplan ett och ned till plan tre.

5. SKYDDSRUMSGÅNG. En ståldörr sä- krad med kedja och hänglås leder till en krökt gång av vitrappad betong. Hänglåset är öppet.

6. OBDUKTIONSROM. Ett gammalt och slitet obduktionsrum. Mitt i rummet finns ett rostfritt obduktionsbord. Längs väggar- na finns bänkar och tvättmöjligheter. Kistor står uppställda på hållare på väg- gen. En gammal obducent som känner till

ordens verksamhet utan att själv vara medlem arbetar här.

7. BÅRHUS. Ett gammaldags kylrum där kropparna förvaras på bårar längs väggarna.

8. MÖTESSAL. Ett sällskapsrum inrett i svart läder och rostfritt stål, med kylig nonfigurativ konst på väggarna. Efter förfallet i resten av källaren ser rummet märkligt lyxinrett ut. I ena hörnet finns ett välförsett barskåp och en stereoanläggning. Ordensbröderna träffas här för en drink efter jobbet och före mötena.

9. TOMT SKYDDSRUM

KÄLLARPLAN TRE

1. TRAPPA UPP. Spiraltrappan leder upp till plan två.

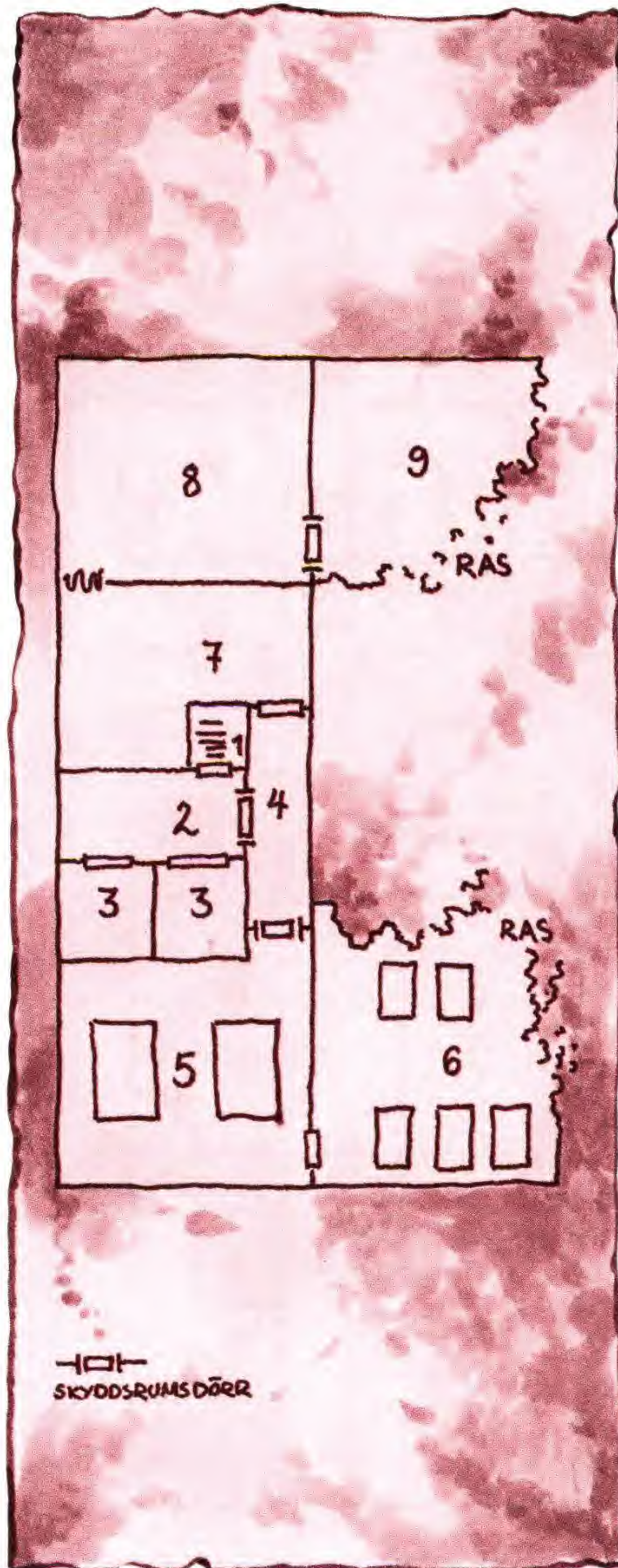
2. GÅNG. Bara en enda dörr leder ut härifrån.

3. HISS UPP

4. GÅNG. En skyddsrumsdörr leder in till gången. Dörren är låst med en kedja och ett hänglås. Ett rött oktagram med en infogad triangel är målade på dörren. Gången slutar i en skyddsrumsdörr i vardera änden. Dörrarna är olåsta.

5. NÖDBRUNNAR. Det är högt till tak i rummet. Mitt på golvet finns två djupa brunnar omgivna av rostiga skyddsstaket. Sönderrostade vevmekanismer hänger över brunnarna. Den omisskännliga lukten av vattenskadade lik stiger upp från brunnarna. Den som försöker hala upp något får en obehaglig överraskning.

6. GENERATORRUM/MERCACH. Rummet har en gång rymt nödgeneratorer. Nu är det uppfyllt av en förvuxen mercach, en svällande gråvit massa som skickar ut sina långa tentakler i de övriga lokalerna och upp genom sjukhusets ventilationssystem.



7. FÖRRUM. Väggarna är svartmålade med geometriska mönster i silver och guld. Golvet är inlagt med en röd-gul mosaik. Längs väggarna finns glasskålar med mänskliga preparat i sprit. Mot ena väggen står en manshög glasbehållare med en spritkonserverad kvinnokropp, gulnad och en smula sönderfallen av ålder.

8. TEMPEL. Tempelsalen är inredd som en modern operationssal, med operationsbord och apparatur. Väggarna är bemålade med magiska tecken och den som tittar nog ser tecken ristade i operationsbordet. Från taket hänger smala, gråvita trådar som söker sig mot alla som kommer in och dras till smärta. Det är utväxter av mercach som kommer från ventilationssystemet. De suger sig fast vid en människa som har smärta, ökar smärtan och lever av den. Ritualer som inte kan utföras på det vanliga sjukhuset görs här.

9. DET INNERSTA. Innanför templet ligger den innersta helgedomen, dit bara ordens inre krets har tillträde. Det här templet saknar helt stilistisk förfining. Den magiska kraften som har investerats här är desto större. En rollfigur med magisk intuition ser en svart aura slå ut från själva rummet. De gråvita trådarna från mercach hänger tätt från taket och dryper slem som samlas på golvet. Mot den borte väggen finns en naturtrogen bild av Marbas. Det är en portal där smärtans herre kan manifestera sig under en ritual. På golvet finns ett grovhugget betongaltare täckt av en rostfri stålskiva. Rummet är dränkt i levrat blod.

Svärd 12, Slåss utan vapen 12, Första hjälpen 20, Astrologi 15, Ockultism 18, Språk: engelska 13, franska 15, latin 12, tyska 20, Etikett 15, Kontaktnät: läkare 15, Kontaktnät: politiker 12, Kontaktnät: satanister 15, Köra bil 12, Medicin 20, Kirurgi 20, Patologi 20

MAGI: Dödens skola 40 (Alla besvärjelser till FV 20)

HEMORT: Zürich

Smärtans slavar Smärtans slavar är människor som tror sig renas från synd om de utsätter sig för smärta. De söker sig till bröderna i Ordo Fratris Mortis och ber om smärta för att renas från synd. Ordensbröderna använder dem för enkla uppdrag inom kulten och offerar deras smärta till Marbas om inga lämpligare offer finns tillgängliga. Slavarna är i alla åldrar, ofta sjuka och övertygade om att sjukdomen är ett straff för synder som kan sonas med smärta.

PERSONLIGHET: Fixerade vid de egna synderna och behovet av "rening". De lyder ordensbröderna blint och låter sig utsättas för vad som helst utan att protestera.

ROLLSPELSTIPS: Se lidande, bedjande och en smula vansinnig ut. Anklaga hela tiden dig själv för alla möjliga brott.

RÖR	2T10 (11)	EGO	2T10 (11)
STY	2T10 (11)	KAR	2T10 (11)
TÅL	2T10 (11)	UPP	2T10 (11)
UTS	2T10 (11)	UTB	2T10 (11)

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: -50

MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott

FÖRDELAR: Varierar

NACKDELAR: Fanatiker, Neurotisk fixering vid smärta

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 12, Smyga 12, Dolkar 12, Slåss

utan vapen 12, Första hjälpen 12

ANFALLSSÄTT: Enligt vapen

Marbas — Smärtans herre Marbas är en varelse som skapades av dödsängeln Golab i Inferno. Han åkallades av Anselm Höder, som försökte binda honom som en skyddssande, en spiritus familiaris. Det misslyckades när en annan magiker blandade sig i ritualen och förstörde Höders skyddscirkel. Marbas bröt sig fri och krävde tribut av Höder. Nu är han nära knuten till Ordo Fratris Mortis och hämtar kraft ur offer som tillägnas honom. Han kan vid behov ta form i vår verklighet och hjälpa orden och Höder om de är i fara.

I vår verklighet tar Marbas formen av en storväxt, blek man utan hårväxt. Han kan också ta omänsklig form, som en mångarmad, insektsliknande varelse med blek hud och stora ögon. Egenskaperna är desamma i mänsklig och insektsliknande form.

PERSONLIGHET: Marbas är en demon. Han är besatt av maktlystnad och hunger efter andras smärta och underkastelse.

ROLLSPELSTIPS: Le vansinnigt och spela med ögonen. Tala med len, hotfull röst och verka fullständigt galen.

RÖR	30	EGO	20
STY	40	KAR	15
TÅL	35	UPP	15
UTS	5	UTB	10

MODIFIKATION TILL EGOSLAG: -5 (i ickemänsklig form)

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 120 kg

SINNEN: Ser i mörker.

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +18

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 205



ET US DETERMINE TO BE MASTERS OF OUR MINDS.
"ALEISTER CROWLEY"

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Orsaka smärta: ger offret en outhärdlig smärtimpuls så länge Marbas ser på honom. Tål-slag för att inte falla ihop. Alla egenskaper och färdigheter minskar till 1/4 så länge smärtan håller i sig, om Tål-slaget lyckas. När Marbas släpper offret med blicken försvinner smärtan. Om han håller offret fångat med blicken under längre tid tar det ett lätt sår i skada i timmen, och avlider så småningom.

FÄRDIGHETER: Automatvapen 20, Gevär och armborst 20, Pistol och revolver 20, Dolkar 25, Piskor och kedjor 25, Svärd 30, Slåss utan vapen 30

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor 20 (skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+) eller enligt vapen.

MAGI: Dödens skola 50 (Alla besvärjelser till FV 25)

HEMORT: Inferno

Mercach Mercach är barn till Marbas. De lever i källarna under sjukhusen, i symbios med ordensbröderna i Fratrīs Mortis. Unga mercach är vagt humanoida, vitgrå varelser med ansiktslösa huvuden och små, svarta ögon. De rör sig i kulvertarna under sjukhusen och suger i sig smärta. De har Marbas förmåga att orsaka smärta med blicken. Med åren växer de och kommer att fylla upp de nedre regionerna under sjukhuset. Mindre mercach smälter samman till en enda, som fyller skyddsrum och kulvertar under sjukhusbyggnaden. Den sänder upp sina tentakler genom hisschakt och ventilationstrummor för att hämta smärta. Ordensbröderna skickar ned offer till den och skänker den smärta.

Värdena nedan gäller mindre mercach, som fortfarande kan röra sig. De fullväxta är en massa av vitt kött som fyller flera rum och inte kan skadas med mindre än att de sprängs i luften.

PERSONLIGHET: Mercach har inget medvetande. De hungrar efter smärta och kan aldrig få nog.

ROLLSPELSTIPS: Stirra stint och radera alla ansiktsdrag.

RÖR	2T10 (11)	UTS	3
STY	10+2T10 (21)	EGO	2
TÅL	10+2T10 (21)	UPP	2T10 (11)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 200 kg

SINNEN: Känner smärta. Har inga andra sinnen.

KOMMUNIKATION: Saknas.

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

NATURLIG RUSTNING: 3 p

FÖRMÅGA: Orsaka smärta: ger offret en outhärdlig smärtimpuls så länge mercach ser på honom. Tål-slag för att inte falla ihop. Alla egenskaper och färdigheter minskar till 1/4 så länge smärtan håller i sig, om Tål-slaget lyckas. Annars är offret hjälplöst. När den släpper offret med blicken försvinner smärtan. Offret tar ett lätt sår i skada i timmen. Mercach håller sitt offer kvar tills det dör om så är möjligt.

FÄRDIGHETER: Smyga 15, Undvika 15, Slåss utan vapen 12, Gömma sig 15

ANFALLSSÄTT: Orsaka smärta eller händerna

HEMORT: Under sjukhus

LIVSLÄNGD: Obegränsad

ANTAL: 1T5

ORDO VORAGINIS ÄR EN RAFFINERAD KANNIBALSEKT MED MEDLEMMAR FRÅN SAMHÄLLETS HÖGSTA SKIKT. DE HÄMTAR KRAFT UR ATT DÖDA OCH ÄTA KÖTTET AV MÄNNISKOR OCH ANDRA VARELSER MED SÄRSKILDA FÖRMÅGOR ELLER EGENSKAPER. RITUALERNA HÄMTAS FRÅN EN EGYPTISK SKOLA INOM DÖDSMAGIN. MEDLEMMARNA ÄR DÖDSMAGIKER SOM HAR UTNYTTJAT SINA OFFERS LIVSKRAFT FÖR ATT SJÄLVA LEVA VIDARE I ÅRHUNDRADEN.

Sektens historia Ordo Voraginis grundades i Rom på 200-talet efter Kristus. Grundaren Silia Terentia är fortfarande ledare för sekten. Hon reste som ung i Mindre Asien och studerade under Anub-Hetep, en egyptisk dödsmagiker i Heliopolis. Där lärde hon sig hur kraften i en människas dödsångest kan lagras i hennes kött och föras vidare till den som äter av köttet.

Silia reste tillbaka till Rom och grundade Ordo Voraginis. Hon samlade andra magiker runt sig och tillsammans utarbetade de mycket av vad dagens mänskliga magiker kän-

York, San Francisco, Los Angeles, Dallas, London, Barcelona, Rom, Milano, Neapel, Paris, Amsterdam och Istanbul.

Sektbeskrivning Ordo Voraginis har växt under de senaste 20 åren. De tolv templen har sammanlagt 14 000 medlemmar. Störst är Templum Primum Romanum i Rom med 2 600 medlemmar och Templum Secundum Novum Eboracum i New York med 3 100 medlemmar. Hälften av medlemmarna är dödsmagiker. 1800 av dem har varit anhängare till sekten sedan medeltiden eller längre.

De tolv templen fungerar fristående av varandra. Varje tempel leds av en överstepräst som väljs av de magiskt bevandrade inom orden. Magiker har högre rang än andra, men målet är att lära ut magi till så många av medlemmarna som möjligt. Romtemplets ord väger tyngre än de andras, men det har ingen formell bestämmande makt över orden.

Ledare för templet i Rom är Cecilia Terrento, ordens ursprungliga grundare. Hon betraktas som den främsta av jämlikar bland de tolv översteprästerna. Ledaren för templet i

ORDO VORAGINIS

ner till om dödsmagi. Grundarna till Necronomicon och andra kända svartkonstböcker lades i sektens första år.

Vid kristendomens seger och medeltidens ankomst fick sekten problem och medlemmarna gick under jorden. Under 1000 år levde den en tynande tillvaro. På 1600-talet, när de vågade samlas igen, blev delar av ordens ledning fångslade och avrättade i häxförföljelserna. Det dröjde till mitten av 1800-talet innan den hade återhämtat sig.

Sedan 1880-talet har Ordo Voraginis värvat nya anhängare och växt i styrka. I dag finns sekten i New

York, Etienne Cessin, har också stort inflytande. De tolv översteprästerna träffas fyra gånger om året för privata riter och rådslag i Rom.

Den som vill bli medlem måste rekommenderas av två medlemmar som tillhört sekten i minst fem år och har grundläggande kunskaper i dödsmagi. Aspiranter provas under sex månaders tid innan de får delta i ordensriterna. Ingen lämnar orden med livet i behåll. Aspiranter som inte håller måttet slutar ofta som offer i ritualerna. Medlemmarna är utan undantag respektabla samhällsmedborgare med god ekonomi och möjlighet att sopa undan bevismaterial och hindra ryktesspridning.





Ordens dödsmagiker har tillsammans kunskaper nog att motstå mäktiga fiender. De kan förruttna kroppar, uppväcka döda, sända razider efter sina fiender eller slunga in dem i Inferno. I vanliga fall används falska anklagelser, hot eller utpressning för att tysta ordens motståndare. Vid behov kan orden samla ihop stora penningssummor.

De tolv templen ordnade efter storlek är: New York, Rom, Paris, London, San Francisco, Istanbul, Barcelona, Milano, Amsterdam, Los Angeles, Dallas, Neapel. Ordens medlemmar bor inte alltid i den stad där templet finns. De är utspridda över hela västvärlden.

Templen ligger centralt i väl underhållna hus. Templet i New York är inrymt i ett renoverat brunstenshus på Fifth Avenue vid Central Park. Romtemplet ligger i ett nybyggt kontorshus i utkanten av centrala Rom.

Igenkänningstecken: Orden har inga enkla tecken för att identifiera sig. Medlemmar som inte känner varandra kontrollerar noga varandras identitet innan de litar på varandra.

För att röja fiender ur vägen används i första hand hot och rättsliga medel, i andra hand magi. Orden skickar inte ut lönnmördare och håller inga stora vapenarsenaler.

Dödsmagiker inom orden har kontakter med razider, dödsänglar och andra infernovarelser. Många av ordens magiker är medlemmar i andra sekter knutna till dödsänglarna eller Aztaroth. Ordo Voraginis håller sin verksamhet fullständigt hemlig. Officiellt ägs tempelbyggnaderna av någon

respekterad ordensmedlem. Templen skyddas av magi och nya medlemmar kontrolleras noga.

Magiker är ofta medlemmar i flera sekter för att öka sitt kunnande och inflytande. Ordo Voraginis medlemmar har kontakt med satanister, Sangre Negra, De fördömdas legioner och andra grupper knutna till Inferno. De främsta dödsmagikernas namn dyker upp i alla sekter om man forskar tillräckligt djupt.

Liktorerna och delar av dödsänglarnas och Astaroths organisationer motarbetar Ordo Voraginis.

Necromantia Anthropophagia Antropofag dödsmagi är en skola som arbetar med kannibalistiska ritualer. Magikern binder en del av sitt offers livskraft i köttet och tillgödör sig den när han eller hon äter köttet efter offrets död. En del skolor kräver att offret förtärs levande för att kraften inte ska försvinna vid dödsögonblicket. I samtliga skolor används särskilda vågformiga kopparknivar — *rectumknivar* — för att döda och stycka offret.

En enkel form av besvärjelse är en kannibalistisk variant av dödsbesvärjelsen *Livsförlängning*. Genom att binda offrets livskraft i någon kroppsdel, vanligen hjärtat, och sedan förtära den kan magikern själv uppskjuta sitt åldrande tio år.

I avancerade ritualer kan magikern hämta egenskaper och förmågor från offret, eller för en tid helt anta offrets form till det yttre och i förmågor. Anthropophaga magiker kan



inte bara anta andra människors form, utan också imitera liktorer, razider eller andra varelser från bortom illusionerna. Förutsättningen är förstås att de kan fjättra dem och utföra ritualen på dem.

Vi beskriver några vanliga besvärjelser inom necromantia anthropophagia. Högt uppsatta medlemmar av Ordo Vorruginis behärskar fler.

Lånad kraft Magikern hämtar temporärt kraft från offrets dödsångest och livskraft. Kraften koncentreras till hjärtat eller levern under en ritual, som avslutas med att offret långsamt dödas och att magikern äter de ännu levande kroppsdelarna. I en mer tidsödande ritual koncentreras kraften till kroppsdelarna, som sedan kremeras och lagras under 6 veckor. Därefter förtärs askan. Resultatet är detsamma. Magikern använder kraften för att höja en egenskap 10 steg under 48 timmar.

SV: 12

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 42

UTRUSTNING: Offer. Retectumkniv. Sot och ockra att bemåla offrets kropp med. Skål med olja att hälla över offret. Svarta ljus.

MAGISKA REDSKAP: Svärdet och bägaren.

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.

INVOKATION: Åkallan av de tio dödsänglarna med nio namn

vardera. Långa ramsor på latin avsedda att koncentrera offrets livskraft.

GESTER: Magikern rör över offrets kropp för att samla kraften i en viss del av kroppen.

VISUALISERING: Visualisering av offrets livskraft som en röd låga som samlas till en plats.

VARAKTIGHET: 48 timmar.

TID ATT KASTA: 3 timmar.

Lånad kunskap Magikern låser en viss förmåga, egenskap eller färdighet som offret har i en kroppsdel, dödar offret och äter sedan upp kroppsdelarna. Det kan vara en viss kunskap, till exempel färdighet i en magiskola, en förmåga, som evigt ung eller osårbarhet, eller en egenskap, som ovanligt hög styrka eller rörlighet. För att lyckas måste magikern exakt känna till vad han vill ha från sitt offer. Han måste veta vilken form egenskapen, kunskapen eller förmågan tar från offret. Om besvärjelsen lyckas har han permanent fått offrets egenskap.

Besvärjelsen är farlig att kasta på en annan magiker. Någon med magisk intuition känner vad som håller på att ske och kan styra mindre önskvärda delar av sig själv till den kroppsdel dödsmagikern tänker förtära. Ett lyckat egoslag krävs för att göra det. Dödsmagiker som själva kan besvärjelsen kan med ett egoslag föra sina egna medvetanden till den kroppsdel som dödsmagikern förtär, och besätta sin baneman.

SV: 35

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 150

UTRUSTNING: Offret. Retectumkniv. Skål med olja som hälls över offret. Fyrfat med brinnande olja.

MAGISKA REDSKAP: Svärdet.

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.

INVOKATION: Åkallan av Osiris och Anubis. Offrets namn och egenskaper vävs samman i en besvärjelse på latin och egyptiska.

GESTER: Magikern rör händerna över offrets kropp för att samla den önskade egenskapen i en viss kroppsdel, vanligen hjärtat eller levern.

VISUALISERING: Visualisering av den egenskap magikern söker som en röd eld som löper genom kroppen och koncentreras i den önskade kroppsdelarna.

VARAKTIGHET: Permanent.

TID ATT KASTA: 1 dygn.

Magisk tvilling Genom att döda offret och äta dess hjärna och delar av förlängda mörger tar magikern offrets form i allt utom viljan. Magikerns kropp förändras under ritualen och antar offrets yttre form. Han får offrets minnen, förmågor och egenskaper. Det enda han har kvar av sig själv är sina egna bleka minnen och den egna viljan. Hans personlighet anpassas till offrets så att de två är oskiljaktliga. Efter två dygn återtar magikern sin egen form och offret släpps fritt. Det kan inte ytterligare användas i dödsmagi.

SV: 20
UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 80

UTRUSTNING: Offret som ska imiteras. Retectumkniv. Fyrfat med brinnande olja. Skål med olja. Färgpulver att bemåla offrets kropp med.

MAGISKA REDSKAP: Svärdet.

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.

INVOKATION: Åkallan av Seth och Anubis. Formler på latin där offrets namn vävs in, för att hålla själen kvar i kroppen också efter döden.

GESTER: Offret bemålas med tecken som ska fånga själen i kroppen och styra livskraften till vissa punkter i kroppen, vanligen hjärtat och levern som märks ut med rött på offrets hud. Magikern helgar kniven och visar den för offret, som måste vara införstått med ritualens hela mening.

VISUALISERING: Magikern för händerna över offrets kropp och över sin egen. Han ser offrets livskraft samlas på vissa punkter och ser den impregnera köttet.

VARAKTIGHET: 48 timmar

TID ATT KASTA: 6 timmar

Templum Primum Romanum Till för 20 år sedan var ordens tempel i Rom inrymt i ett litet renässanspalats vid Piazza Barberini. Det blev för litet när kulten växte, och risken för upptäckt blev alltför uppenbar. Templet flyttades till ett nybyggt kontorsområde i utkanten av centrala Rom. Det ligger på en ö mellan två motorleder, i ett stort kontorskomplex med ett 40-tal olika företag. Ett smalt, svart hus i spegelglas på åtta våningar ägs helt av orden. Officiellt är huset ett konferenscenter, ägt av ett fastighetsbolag.

Ytterdörrarna till huset är låsta och öppnas med kod el-

ler nyckel. På första våningen finns en reception där besökare noga kontrolleras innan de släpps in. De två översta våningarna upptas av templet med altaren, meditationsutrymmen, fångceller och obduktionsrum. På de lägre våningsplanen finns samlingsutrymmen och tillfälliga bostäder för ordens medlemmar. Cecilia Terrento och ytterligare ett 20-tal medlemmar finns alltid i huset.

Cecilia Terrento För snart 1800 år sedan grundade Silia Terentia sin orden i Rom. Hon samlade sin tids skickligaste dödsmagiker omkring sig och sammanställde kunskap från Medelhavsområdet, som inte tidigare funnits tillgänglig för någon enskild människa. Hon sammanställde handböcker som förde det magiska kunnande fram till våra dagars nivå, kontaktade razider och dödsänglar och öppnade portar mot Inferno. Hundra år senare jagades hon under jorden.

Sedan dess har hon varit besatt av tanken på att samla all kunskap inom dödsmagin för att slutgiltigt besegra döden, dödsänglarna och Mörkrets furste. Hon ser en stor ordensrörelse som ett medel att göra det. Hon är passionerat intresserad av människokroppen, och då särskilt av döden och det i oss som raderas i döden.

Till det yttre är Cecilia Terrento i 35-årsåldern, kort och mörk med bruna ögon. Hon har en hel del särskilda egenskaper som hon har hämtat från sina offer.

PERSONLIGHET: Terrento förlorade mycket av sitt förstånd redan i sin ungdom i Egypten. Hon har inte blivit bättre under århundradena sedan dess. Hon är hänsynslös, iskall och beräknande. Det är omöjligt att utröna vad hon egentligen tänker och tycker.

ROLLSPELSTIPS: Stirra iskallt på rollfigurerna. Visa inga känslor. Tala med kall röst. Rök gärna långsamt och se cool ut.

RÖR	26	EGO	28
STY	22	KAR	20
TÅL	35	UPP	12
UTS	17	UTB	24

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 65 kg

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR



**T'S JUST LIKE ADAM SAYS IT'S NOT SO HARD TO UNDERSTAND
IT'S JUST LIKE ALWAYS COMING DOWN JUST LIKE JESUS NEVER CAME
WHAT DID YOU EXPECT TO FIND IT'S JUST LIKE ALWAYS HERE AGAIN**
"THE SISTERS OF MERCY"

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: obegränsad

MENTAL BALANS: -70

MÖRK HEMLIGHET: Ritualmördade sin mor vid 13 års ålder

FÖRDEL: Magisk intuition

NACKDELAR: Dödsångest, Fanatism, Jagad av dödsänglar och liktorer, Neurotisk besatt av döden, Självisk

FÖRMÅGOR: Regenerera, Uthållighet

FÄRDIGHETER: Automatvapen 20, Gevär och armborst 18, Pistol och revolver 18, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 18, Svärd 18, Slåss utan vapen 20, Första hjälpen 18, Astrologi 20, Gifter och droger 18, Hypnos 20, Informationssökning 22, Kryptografi 12, Meditation 16, Numerologi 18, Ockultism 22, Språk: arabiska 14, engelska 18, fornegyptiska 13, franska 15, gammelnordiska 18, nygrekiska 12, italienska 20, latin 20, spanska 12, tyska 15, Kontaktnät: dödsmagiker 18, Rida 16, Vältalighet 18, Köra bil 10, Humaniora 18, Medicin 22, Patologi 18, Kirurgi 18

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Dödens skola — Necromantia Anthropophagia 60 (Alla dödsbesvärjelser i grundreglerna och besvärjelserna ovan till FV 30)

HEMORT: Rom

Blutkäfer Blutkäfer ser ut som röda kackerlackor och håller till i närheten av kannibalkulter och gör slut på resterna efter offerritualerna. De har ett begränsat kollektivt medvetande och präglas på medlemmarna i sekten där de håller till. De tolereras som skadeinsekter av sektmedlemmarna och rör aldrig någon levande som tillhör sekten. Om utomstående tränger sig på under ceremonier eller vid andra känsliga tillfällen angriper hundratals blodkäfer inkräkterna. De krälar upp på sitt offer till han eller hon är helt täckt. Om de får hållas kan de sluka en människa tills bara benen återstår.

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

SKADEKAPACITET: Enstaka individer dör av ett lätt sår. Som svärm tar de bara skada av eld eller gift. Blutkäfer som utsätts direkt för eld eller gift paralyseras eller dör.

UTHÅLLIGHET: 100

ANFALLSSÄTT: Bett (skr 1-10, ls 11-18, as 19-29, ds 30+). Paralyserande gift med styrka 2T10. Paralyserar från hela Tål. Effekten räknas för hela svärmen. Insekterna gör skada varje stridsrunda de omsluter sitt offer.

Famea Famea är en parasit som finns i människokött och som angriper kannibaler. Den angriper matsmältningsorganen och nervsystemet så att den drabbade grips av ett obehagligt behov av människokött. Behovet blir starkare och starkare, tills den drabbade inte kan äta något annat och tvingas släppa alla andra ambitioner i livet än att söka rätt på offer och sluka dem.

Offer för famea utvecklar begränsningen Kannibalism. De måste äta människokött för att inte förlora tålighet och dö. Ordo Voraginis kallar de tvångsmässiga kannibalerna för bacchor och dödar dem eller försöker nyttja dem för egna syften.

Famea överlever inte upphettning och finns inte i tillagat kött. Den som äter rått människokött löper en risk på 100 att infekteras. Den som smittas kan ändå klara sig genom att slå under sitt Ego/2. Processen är inte helt och hållet fysisk. Den som drabbas måste hysa en omedveten hunger efter människokött för att sjukdomen ska utvecklas. Om egoslaget misslyckas utvecklas kannibalismen gradvis under sex veckor.

Det är bara vanemässiga kannibaler som riskerar att infekteras av famea. Skickliga magiker drabbas sällan. De har för högt ego för att angripas av parasiten.

Bacchor Bacchor är de tvångsmässiga kannibalerna som har skapats av fameaparasiten. De måste ha människokött för att överleva. Tåligheten sjunker ett steg för varje dygn de går utan människokött. Den stiger till ursprungsvärdet igen när de får äta. Nyskapade bacchor, som infekterades för mindre än ett år sedan, kan äta dött kött. Bacchor som har levt i över ett år måste äta levande kött.

Bacchor går klädda i trasor och är ständigt på vandring. Stannar de mer än några dagar på en plats är risken stor att

polisen fångar dem. De söker sina offer bland de utstötta och försupna som ingen saknar. Ordo Voraginis använder bacchor för att skrämma eller döda fiender och för enklare uppdrag. Löften om lättfångade byten kan få en bacchor att göra vad som helst.

PERSONLIGHET: Bacchor är uppfyllda av sitt begär efter människokött och skräcken för svagheten som drabbar dem om de inte får kött. De är själviska och desperata. Bacchor med annan personlighet accepterar döden på ett tidigt stadium och blir aldrig några kannibaler.

ROLLSPELSTIPS: Låt hungern lysa ur ögonen och mät spelarnas kroppar med blicken. Tala med lätt hysterisk röst



DE KRÄLAR UPP PÅ SITT OFFER TILL HAN ELLER HON ÄR HELT TÄCKT.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	10+1T10 (16)	KAR	1T10 (6)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	2T10 (11)	UTB	2T10 (11)

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 80 kg

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

KROPPSLIGA FÖRÄNDRINGAR: Klor och rovdjurständer, Mekaniska delar, Stigmata, Ruttnande kött,

MENTAL BALANS: -75

BEGRÄNSNINGAR: Kannibalism

MÖRKA HEMLIGHETER: Kannibal

FÖRDELAR: Uthärda, Motståndskraft mot sjukdom

NACKDELAR: Dödsdrift, Fanatism, Förträngningar, Efterlyst, Självisk

FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 16, Kastvapen 16, Krossvapen 16, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16, Leta 16, Köra bil 16, Skugga 16, Strid i mörker 16

ANFALLSSÄTT: Bett 12 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor 15 (skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+) eller enligt vapen.

UTRUSTNING: Klädda i trasor, ofta av armékläder eller vildmarkskläder. Beväpnade med pistoler eller hugg-

knivar, eller tyngre vapen som k-pistar.

HEMORT: Kringvandrande

ANTAL: 1T10

Voracier Voracier är varelser som står Ordo Voraginis nära. De har skapats av Cecilia Torrento för att skydda ordenshuset och bevaka nya medlemmar. De lever halvt i vår värld, halvt i Inferno, dit de släpar kropparna efter offerritualerna och förtär dem. Alla som offrats i ordens ritualer fångas i Inferno sedan voracierna har släpat dit dem och slitit dem i stycken. Voracier är små, razidliknande varelser med ett yttre skelett av stål som omsluter halvt förruttnade inre organ som hålls samman av hinnor och trådar. De slukar sina offer i stora stycken. Halvsmälta kroppsdelar av människor ligger inbäddade i deras kött, omslutna av blekgula hinnor.

PERSONLIGHET: Voracier är bara hunger. De vill äta allt kött de ser omkring sig. De är präglade på Cecilia Torrento och i viss mån på ordens andra ledare, som de lyder blint.

ROLLSPELSTIPS: Spärra upp ögonen och hugg efter allt kött du ser omkring dig.

RÖR	20+1T10 (26)	EGO	1T10 (6)
STY	20+1T10 (26)	UPP	10+1T10 (11)
TÅL	20+1T10 (26)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: —**LÄNGD:** 150 cm**MANKHÖJD:** 120 cm**VIKT:** 120 kg**SINNEN:** Ser infrarött.**FÖRFLYTTNING:** 13 m/SR**HANDLINGAR:** 4**INITIATIVBONUS:** +14**SKADEBONUS:** +6**SKADEKAPACITET:**

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160**NATURLIG RUSTNING:** 3 p**FÖRMÅGOR:** Ser och vandrar mellan vår verklighet och Inferno.**FÄRDIGHETER:** Klättra 26, Automatvapen 20, Gevär och armborst 20, Dolkar 22, Piskor och kedjor 22, Smyga 20, Undvika 20**ANFALLSSÄTT:** Bett 16 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+), 2 Klor 18 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+)**HEMORT:** Inferno/Jorden**ANTAL:** 2T10

Dinychos Dinychos är varelser som jagar magikerna från Ordo Voraginis. Utövare av kannibalistisk dödsmagi lagrar en särskild form av kraft inom sig, som dinychos känner och dras till. De förtär magikern och får del av kraften från offren i alla ritualer han eller hon har utfört. Alla kannibalistiska magiker försöker skydda sig mot dinychos med magiska medel, men det är svårt. En plats kan skyddas mot dinychos, alla tempel är skyddade, men enstaka människor har svårt att värja sig.

Dinychos är sexbenta, reptilliknande varelser med långsträckta, ledade kroppar och små, trekantiga huvuden. Tungan är lång och sylvass, fylld med ett paralyserande gift. De

är grå eller gråsvarta och täckta med ett skinande slem. Slemmiga spår syns där de har jagat. De jagar i flock och söker upp magikernas tillhåll.

RÖR 10+2T10 (21)**STY** 10+2T10 (21)**TÅL** 10+2T10 (21)**EGO** 1T10 (6)**UPP** 10+2T10 (21)**MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5****LÄNGD:** 250 cm**MANKHÖJD:** 140 cm**VIKT:** 300 kg**SINNEN:** Ser infrarött.**KOMMUNIKATION:** Kommunikerar med signaler till varandra. Förstår enstaka ord i mänskliga språk, men kan inte tala.**FÖRFLYTTNING:** 11 m/SR**HANDLINGAR:** 4**INITIATIVBONUS:** +9**SKADEBONUS:** +5**SKADEKAPACITET:**

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135**NATURLIG RUSTNING:** 2 p**FÖRMÅGA:** Finna livskraft — gör att de kan spåra kannibalistiska dödsmagiker från en kilometers avstånd.**FÄRDIGHETER:** Klättra 10, Smyga 15, Undvika 15, Gömma sig 15**ANFALLSSÄTT:** Bett 20 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), Tunga 15 (skr 1-10, ls 11-19, as 20-29, ds 30+). Paralyserande gift med 3T10 styrka i tungan, paralyserar på halva eller mer Tål. Paralyseringen håller i sig 10+1T10 minuter.**HEMORT:** Bortom illusionerna**ANTAL:** 5+1T10

*THE SOULS OF THOSE
WHO QUIT THE BODY
VIOLENTLY ARE MOST PURE* "FIELDS OF THE NEPHILIM"

SANGRE NEGRA ÄR EN SEKT BASERAD I MEDELHAVSOMRÅDET OCH LATINAMERIKA. DEN ÄR NÄRA KNUTEN TILL INFERNO OCH BESTÅR AV MÄNNISKOR SOM DYRKAR DÖDEN OCH RAZIDER. CENTRUM FÖR SEKTE FINNS I ETT SLUMOMRÅDE UTANFÖR MEXICO CITY, I EN HELGEDOM DÄR EN RAZID DYRKAS MED RITER HÄMTADE FRÅN AZTEKERNAS DÖDSKULT. RAZIDEN SAMLAR KRAFT FRÅN MÄNNISKORNA I HOPP OM ATT KUNNA UTMANA NÅGON AV DÖDSÄNGLARNA OM MAKTE ÖVER DELAR AV INFERNO. RUNT RAZIDEN FINNS MÄNSKLIGA DÖDSMAGIKER.

Sektens historia Hösten 1922 befann sig den italiensk-tunisiska dödsmagikern Amina Maccio i Mexiko för att studera kvarlevor av det aztekiska arvet. Hon invigdes i en kult som höll till i San Peridio, söder om Mexico City. Kulten hade öppnat portar till Inferno och levde halvt i vår värld, halvt på andra sidan.

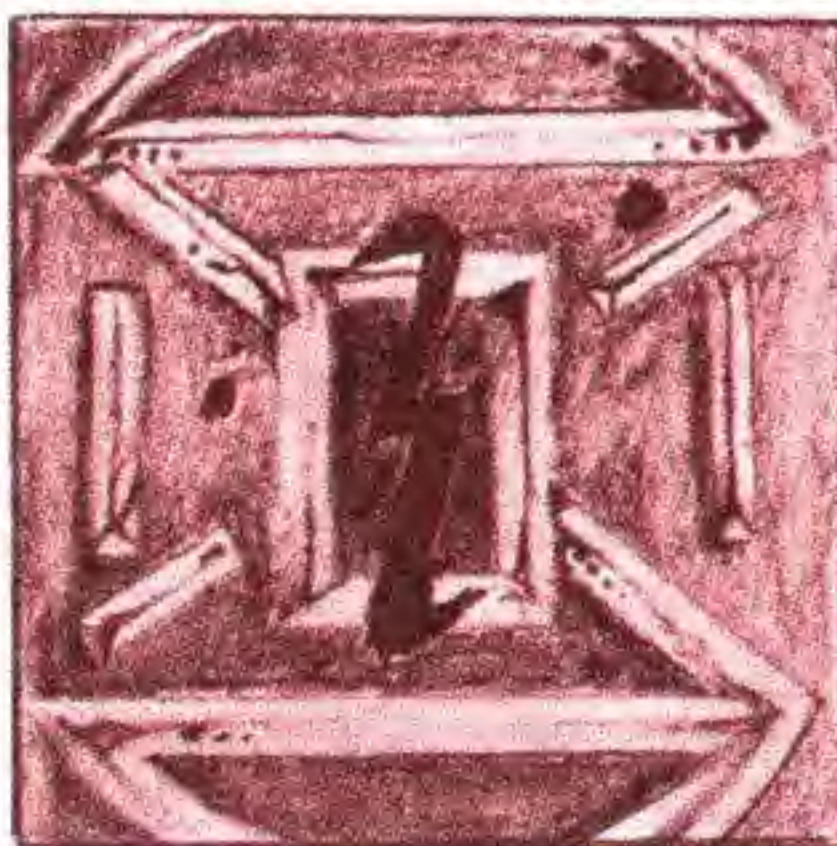
Razider vandrade fritt i vår verklighet och tog offer bland människorna. Amina Maccio vandrade in i Inferno och



Sektbeskrivning Sangre Negra är en spridd kult, även om merparten av medlemmarna bara deltar i vissa riter. Kärngruppen i kulten består av dödsmagiker och ciccatri

SANGRE NEGRA

blev fånge hos en av de mäktigaste raziderna, Sangreal, som blev hennes lärare i dödsmagi. Raziden vägrade släppa tillbaka Maccio till vår värld, innan hon lyckades övertyga den om att själv följa med och etablera en kult. Sedan dess är kyrkan i San Peridor, nu en förslummad förort till Mexico City, en öppen port mot Inferno. Amina Maccio håller kulten levande medan hon försöker finna ett sätt att lösa sina band till raziden. Om sekten försvinner och Sangreal bestämmer sig för att stänga porten dras hon med in i Inferno.



—fanatiska, tatuerade kultister som aldrig visar sig öppet. De är mellan 15 000 och 20 000 till antalet. Två tredjedelar finns i Mexiko och Mellanamerika, resten i Spanien, Portugal, Italien och södra Frankrike. I Mexiko och Latinamerika deltar "vanliga" människor i kultens riter, utan att vara medlemmar.

I helgedomen i San Perador utanför Mexico City finns sektens högkvarter, med de högsta ledarna och ett par tusen ciccatri. Folk som bor i området besöker helgedomen och ser till att hålla sig väl med sekten. Mindre grupper i Europa och Mellanamerika är självständiga under sina egna leda-



re. Grupperna samlas i Mexiko under stora högtider och håller kontakt med varandra, annars arbetar de självständigt. Den inre kretsen av ciccatri — tatuerade sektmedlemmar — har svurit trohet mot Sangreal och kan förmås att gå mot sina egna ledare. Sekten skakas av inre stridigheter och intriger.

Sektens högsta ledare är raziden Sangreal och magikern Amina Maccio, som åkallade raziden och startade kulten i början av 20-talet. De befinner sig i Mexiko. I Europa har Sangre Negra ett tiotal ledare som slåss om makten. De viktigaste är Hugo Barrio i Barcelona och Emmanuel Marocci i Milano.

Ciccatri hämtas från fattigkvarteren och bland gatubarren. De är märkta med magiska tatueringar som får huden att se förruttnad och ärrad ut. Över dem finns mer sofistikerade medlemmar som värvas från högre samhällsskikt och lär sig avancerad dödsmagi.

Sangre Negra har några av världens kunnigaste döds- magiker i sina led. Sangreal kan åkalla mindre razider och infernovarelser till sin hjälp. Sekten har ett visst politiskt inflytande i Mexiko och Guatemala. I Europa arbetar den helt i det fördolda. Ciccatri är kunniga lönnmördare, men de har inte tillgång till avancerad militär utrustning. De föredrar dolkar, pistoler och andra primitiva vapen.

I Mexiko finns mindre helgedomar vid sidan av den stora utanför Mexico City. De hålls öppna för allmänheten och opererar tämligen öppet. I Frankrike, Spanien och Italien hålls

riterna på hemliga platser. Stora grupper knutna till Sangre Negra finns i Marseille, Narbonne, Barcelona, Valencia, Madrid, Cadiz, Lissabon, Oporto, Milano, Rom, Neapel, Palermo, Mexico City, Veracruz, Oaxaca, Guatemala City och Puerto Barrios.

Templet i Mexico City är inrymt i en övergiven kyrka som står kvar i ett nedgånget slumområde. Mindre helgedomar finns i vanliga hus runtom i Mexiko och Guatemala. I Europa är helgedomarna hemliga, inrymda i privata lägenheter eller hus lite utanför städerna. Ciccatri träffas i nedgångna lokaler i slummen — källare och rivningskåkar.

Ciccatri känns lätt igen på sina magiska tatueringar. Vid första anblicken tycks huden förruttnad och på väg att falla sönder. Ser man närmare efter ser man att den är ärrad och täckt av skickligt gjorda tatueringar. Sektens övriga medlemmar bär inga särskilda tecken. Vid ritualer bär deltagarna röda, svarta eller vita tygstycken virade om höften.

Sangre Negra är en kult som tillber döden och lidandet. Sektens metoder är extremt våldsamma. Allt motstånd krossas i blodig terror, alla konflikter löses med våld. Tidvis decimeras sekten kraftigt av interna uppgörelser som urartar i vendettor där hundratals medlemmar mördas. I Mexiko kan sekten utnyttja lokala politiker och militärer för att få sin vilja igenom. I Europa har den inget sådant inflytande.

Sektens koppling till Sangreal ger en nära anknytning till Inferno. Sangre Negras magiker kan åkalla infernovarelser



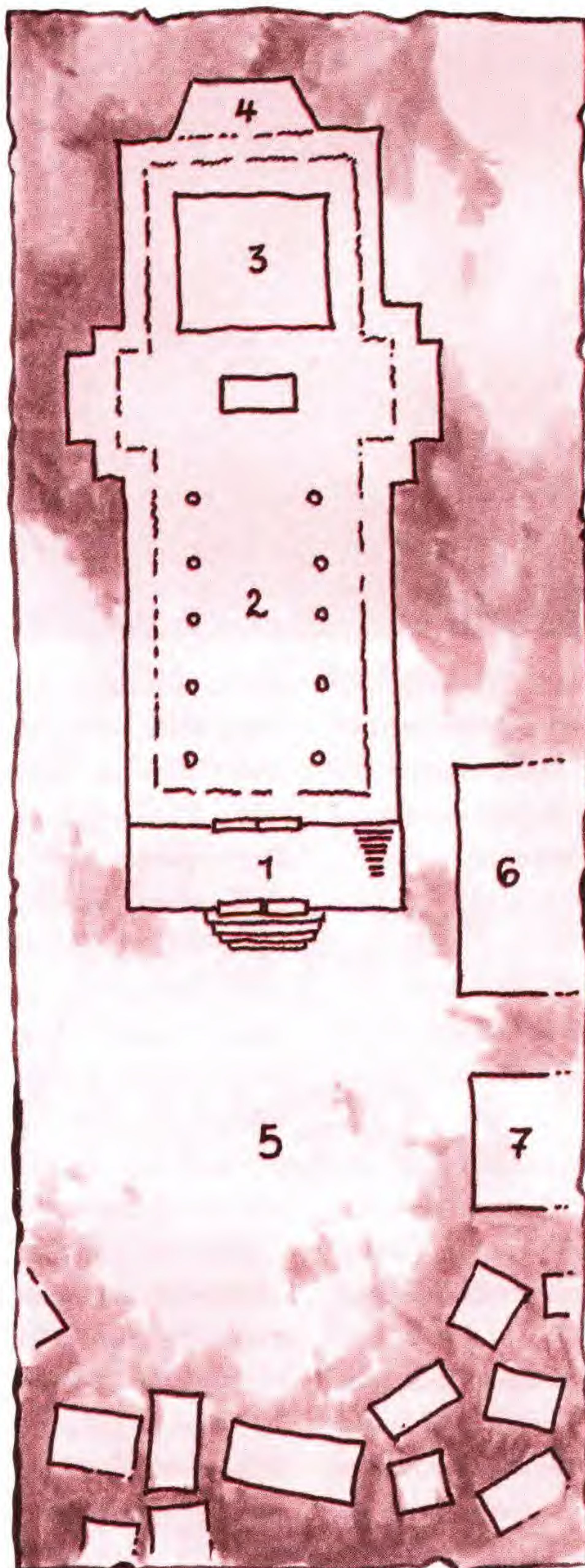
TRÄVA EFTER DET GODA INNAN DU ÄR I FARA,
INNAN SMÄRTAN BEHÄRSKAR DIG OCH DIN TANKE
MISTER SIN SKÄRPA. "KULARNAVA TANTRA 1:27"

KARTA ÖVER SAN PERIDIO

1. FÖRRUMMET. Hit vågar sig de modigaste tillbedjarna av Sangreal med sina offer. Nackade tuppar, blommor, majsbröd och pölar av levrat blod finns samlat vid dörrarna till kyrkosalen. Till höger leder en ranglig trappa upp till en förfallen balustrad som löper runt kyrkosalen. Scaritos håller till uppe på balustraden och kommer ned för att stjäla från offergåvorna utanför kyrkodörrarna.

2. KYRKORUMMET. Mot altaväggen sitter Sangreal, med altaret framför sig och en lidande Kristus omgiven av dödssymboler bakom sig på väggen. Det är omöjligt att se något utan mörkersyn, men den som kommer in i templet känner ändå Sangreals närvaro och form, altaret och andra människor. Amina Maccio finns alltid i templet, vanligen i närheten av Sangreal. Hon offerar människor som förs fram till altaret, kidnappade gatubarn eller luffare som cicciatri har fångat in. Maccio dricker offrens blod och brukar deras livskraft för att hålla Sangreal kvar i vår verklighet. Skallarna staplas runt raziden som en skyddsbesvärjelse. Mot väggarna står mechoros, razidliknande varelser, helt stilla som statyer. Om något hotar Sangreal eller Amina Maccio går de till angrepp.

3. KÖRLÄKTARE. Körläktarna bakom altaret är stadda i våldsamt förfall. Träet är förrutnat och resterna efter raziderns offermåltider ligger strödda överallt. Här finns Amina Maccio när hon inte står vid razidens sida. Hon har inmutat den främre delen av orgelläktaren och rensat den från ben och avfall. Inga cicciatri eller scaritos



släpps in där. I den bakre delen av orgelläktaren håller grupper av cicciatri till.

4. GRAVKOR. I det bakre koret finns en nedgång till gravarna under kyrkan. Scaritos håller till nere i gravkoren under byggnaden. Maccio drar sig ibland tillbaka dit när hon vill komma undan raziden.

5. PLAZA SAN PERIDIO. San Peridio-platsen är ett mycket öde torg med mexikanska mått mätt. Det finns inga försäljare, inga tiggare eller flanörer. En grupp cicciatri sitter på kyrktrappan. Skrämda tillbedjare frambär offer. Annars är allt kusligt öde.

6. CASA COBRANDO. En av de få hela byggnader som finns i närheten av kyrkan. Casa Cobrando har tillhört familjen Cobrando i många generationer. När Sangreal tog kyrkan i besittning satte sig familjen först till motvärn och försökte driva ut infernovarelsen. Det misslyckades och fadern i familjen, Juan Cobrando, förvandlades till en levande död av raziden. Resten av familjen fogade sig i razidens vilja och hör sedan dess till Sangreals trognaste anhängare. Huset är statt i våldsamt förfall, men man kan fortfarande se att det har varit ett rikemanshus. Det är byggt runt en liten innergård, numera täckt av ben och avfall.

7. ZAPAÑAS. Zapañas är en bar och servering, och vid sidan av Casa Cobrando en av de få verkliga byggnaderna runt kyrkan. Huset ägs av en cicciatri och är mötesplats för tjänare till raziden som kommer från andra delar av staden. Från Zapañas har man god utsikt över vad som händer på platsen framför kyrkan.

och öppna portar mot Inferno. Mindre helgedomar dyrkar ofta olika dödsänglar och razider.

I Latinamerika framstår sekten som en udda, men accepterad variant av katolicismen. De blodiga riterna tystas ned, även om alla känner till dem. I Europa arbetar kulten helt i det fördolda.

Sangre Negra har kopplingar till andra dödskulter i Latinamerika och Sydeuropa. Vissa av Astaroths tillbedjare samarbetar med sekten. Arkonter, liktorer och vissa dödsänglar bekämpar sekten.

San Peridio Sangre Negras centrum är templet i San Peridio. Det är inrymt i en förfallen kyrka, omgiven av slumkvarter dit polisen inte vågar sig. Invånarna i kåkarna runt templet offrar till Sangreal och försöker hålla sig väl med kulten.

Kyrkan är från mitten av 1800-talet, med en raserad fasad täckt av mexikanska helgonbilder och dödssymboler. Slingerväxter täcker fasaden och spränger stenen. Alla fönster är trasiga och förspikade med plywoodskivor. Invändigt är det helt mörkt. Det går inte att tända ljus. De lyser inte upp mörkret. Stanken är fruktansvärd.

Tillbedjare undviker att gå in i templet. De lämnar sina offer på trappan och försvinner snabbt. De som vågar sig in kan annars offras om inga lämpliga fångar finns tillgängliga.

Cicciatri och andra kultmedlemmar bor i kåkstaden närmast templet. Människor utan anknytning till sekten undviker området.

Sangreal Sangreal är en av Infernos mäktigaste razider. Han är större och mer oformlig än en vanlig razid. Huvudet är dubbelt så stort som på en vanlig razid, nästan två meter långt. Det sitter på en oformlig sammanväxning av kött och metall som sväller ut över flera kvadratmeter. Han sitter största delen av sin tid hopsjunken på en låg plattform i kyrkan i San Peridor. Reser han sig är han sju meter lång.

Hans tillbedjare ser glimtvis hans sanna skepnad, glimtvis en kristusliknande gestalt som är hans mänskliga fasad. Hans tjänare offrar människor på altaret framför honom och lägger deras bultande hjärtan framför honom. Runt Sangreal ligger travar med mer eller mindre renskrapade människoskallar. Golvet är täckt av råttor och kråkorna flaxar runt inne i kyrkosalen.

PERSONLIGHET: Sangreal är en sofistikerad razid. Han njuter av skräcken och smärtan som omger honom, men har också förstånd att utnyttja situationen för att stärka sin egen ställning. Han hämtar kraft från offerriterna och växer sig ständigt större.

Han hoppas att så småningom utmana dödsänglarna om makten över Mexiko.

ROLLSPELSTIPS: I mänsklig gestalt är Sangreal iskall, en frånvarande ung man i en perfekt kropp. Han talar med operoslig röst och har genomträngande blick. I razidskepnad gör du klokt i att beskriva honom istället för att försöka gestalta honom med din egen kropp.

RÖR	40	EGO	25
STY	80	KAR	2
TÅL	60	UPP	30
UTS	1	UTB	30

LÄNGD: 700 cm

VIKT: 2 500 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett. Har ett radarliknande organ. Känner magnetfält.

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +13

SKADEKAPACITET:

13 skråmor = 1 lätt sår

12 lätta sår = 1 allvarligt sår

10 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 330

NATURLIG RUSTNING: 5

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Förvrider tid och rum som en människa med Mental balans ± 300 .

FÄRDIGHETER: Skjutvapen, samtliga 25, Närstrids- och kastvapen, samtliga 40, Informationssökning 30, Ockultism 25, Språk: samtliga mänskliga, Vältalighet 15

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+), Klor 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+)

MAGI: Dödens skola 50 (Samtliga besvärjelser till FV 40)

HEMORT: San Peridio, Mexiko

Amina Maccio Amina Maccio är till det yttre i 30-årsåldern, kort och mörk med midjelångt, mörkt hår och nästan svarta ögon. Hon är bunden till Sangreal och kan aldrig lämna kyrkan i San Peridio, där Inferno möter vår verklighet. Det är hon som håller Sangreal kvar i vår verklighet. Hon har makt att stänga portalen, men då skulle hon slungas in i Inferno med Sangreal och fängslas där. Hon har konfronterat raziden ett par gånger för att ta sig loss, men besegrats.

Maccio håller sig ung genom en ritual där hon dricker stora mängder människoblod. Hon är desperat rädd för att åldras och dö, eftersom hon är dömd att hamna i Inferno efter döden.

PERSONLIGHET: Maccio är i grunden hänsynslös och har med åren blivit allt mer desperat. Hon avreagerar sig på offer som förs till kyrkan och på sektens medlemmar.

ROLLSPELSTIPS: Se fanatisk ut. Stirra på spelarna. Le vansinigt och tala med kall, frånvarande röst.



DE KAN SE IN I INFERNO SOM MÄNNISKOR MED EXTREMT FÖRHÖJT MEDVETANDE.

RÖR	16	EGO	25
STY	12	KAR	18
TÅL	30	UPP	10
UTS	15	UTB	22

LÄNGD: 155 cm

VIKT: 60 kg

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 180

MENTAL BALANS: -180

MÖRKA HEMLIGHETER: Pakt med razid

NACKDELAR: Dödsdrift (vill dö, men vet att det är en enkel biljett till Inferno), Förbannelse (dömd att hamna i Inferno), Förträngningar (hela sitt liv före 20-talet), Jagad av sektens fiender, Neurotisk dödsfixering, Sadist

BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst (håller henne ung), Kontrollerad av yttre makt

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 16, Smyga 12, Dolkar 16, Gifter och droger 18, Informationssökning 20,

Ockultism 20, Språk: arabiska 20, engelska 18, gammelnordiska 15, italienska 18, latin 15, spanska 20

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Amina bär alltid en offerdolk smidd i Inferno som gör extra skada (skr 1-4, ls 5-9, as 10-14, ds 15+)

MAGI: Dödens skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30), Passionernas skola 35 (Alla besvärjelser till FV 20)

HEMORT: San Perido

Cicciatri Cicciatri är Sangre Negras innersta krets. De är människor som har genomgått en ritual liknande den som skapar levande döda. De är odödliga, fångna i gränslandet mellan liv och död. De kan se in i Inferno som människor med extremt förhöjt medvetande. De har förlorat mycket av sina mänskliga känslor och lever bara för att orsaka smärta och skräck. Cicciatri är inte fast i döda kroppar. De lever fortfarande, men har gått in i gränslandet med sina sinnen. I ritualen som gör dem till cicciatri tatueras deras kroppar på magisk väg så att de tycks halvt förruttnade, sönderfallande. De stympar sig rituellt vid stora högtider: kastrerar sig, hugger av öron, näsa, bröst och fingrar, sliter ut ögon.

Cicciatri betraktar sig som ett hemligt brödraskap. De håller sig gömda och lever i kollektiv i rivningskåkar eller utanför städerna. De skaffar offer till sektens ritualer och jagar fiender till Sangreal.



THE WHOLE QUESTION HAS BEEN THRESHED OUT AND
ORGANIZED BY WISE MEN OF OLD; THEY HAVE MADE A SCIENCE
OF LIFE COMPLETE AND PERFECT; AND THEY HAVE GIVEN TO IT
THE NAME OF MAGICK. "ALEISTER CROWLEY"

PERSONLIGHET: Cicciatri är fanatiskt trogna Sangreal. De lyder blint razidens order. Inför andra sektmedlemmar betraktar de sig som högre stående. De kan ställa till med blodbad på andra medlemmar. Sektens högre stående magiker är försiktiga i sina kontakter med cicciatri.

ROLLSPELSTIPS: Spela vansinnig och manisk. Gör egendomliga rörelser med händerna och stirra på spelarna.

RÖR	2T10 (11)	EGO	2T10 (11)
STY	2T10 (11)	KAR	1T10 (6)
TÅL	4T10 (22)	UPP	2T10 (11)
UTS	1T5 (3)	UTB	1T10 (6)

SINNEN: Ser vår värld sammansmält med Inferno. Ser obehindrat i mörker.

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 140

MENTAL BALANS: -100

FÖRMÅGOR: Ser in i Inferno. Kan inte chockas.

FÖRDELAR: varierar

NACKDELAR: varierar

FÄRDIGHETER: Klättra 12, Pistol och revolver 12, Smyga 15, Undvika 12, Dolkar 15, Krossvapen 15, Slåss utan vapen 15, Gömma sig 12, Leta 12, Ockultism 10, Överlevnadskonst 15, Kontaktnät: cicciatri 15

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Dolkar och enkla krossvapen, ibland pistoler och revolverar. Kläder och huvuddukar som döljer tatueringarna.

MAGI: ingen

ANTAL: 2T10 (2-20)

Scarito Scaritos är varelser avlade av Sangreal och födda av cicciatri av båda könen. De jagar i slummen och släpar hem offer till templet, eller dödar sektens fiender. De är små

som barn eller dvärgar. Rakbladsvassa ärrbildningar bildar ett reliefmönster i huden. Ögonen är runda och svarta, munnen stor och fylld av rovdjurständer.

Käftarna kan slutas horisontellt eller vertikalt. Händerna är kloförsedda. De springer på alla fyra eller lätt framåtlutade och jagar i flock.

PERSONLIGHET: Scaritos är grymma barn, okunniga och blodtörstiga. De lyder cicciatri i det mesta, men föraktar dem också och kan döda sina mänskliga föräldrar om de kommer undan med det. De avundas Sangreal och vill helst av allt vara i närheten av raziden.

ROLLSPELSTIPS: Tala med barnslig röst, använd barnsligt kroppsspråk.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	1T10 (6)
STY	2T10 (11)	KAR	1T5 (3)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T5 (3)	UTB	1

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

LÄNGD: 100 cm

VIKT: 40 kg

SINNEN: Ser i mörker.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

NATURLIG RUSTNING: 1 p

FÄRDIGHETER: Klättra 16, Automatvapen 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 11, Krossvapen 11, Slåss utan vapen 11, Gömma sig 16, Leta 16

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor 15 (skr 1-7, ls 8-15, as 16-24, ds 25+)

HEMORT: Mexico City

LIVSLÄNGD: 20+2T10

ANTAL: 5+1T10

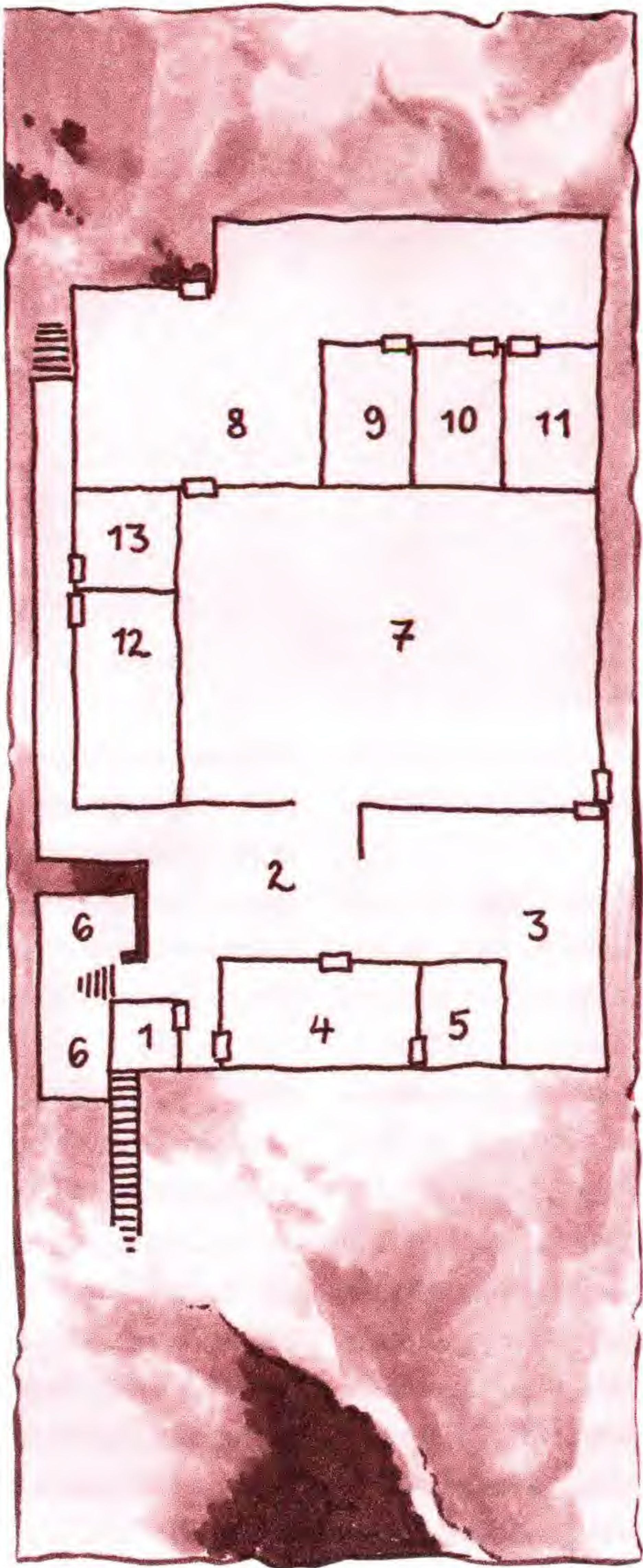
KARTA ÖVER CICCADA CLUB

- 1. GARDEROB.** Icke-medlemmar sorteras noga ut. Vanliga människor kan möjligen komma in i sällskap med kända sanguiadorer. Förstfödda och deras anhängare betraktas med misstro, men släpps ändå in.
- 2. YTTRE BAREN.** De yngsta sanguiadorerna som skapats under de senaste 2-3 åren träffas här. Ljudnivån är hög. Musiken är snabb, och de senaste syntetiska drogerna flödar. Äldre sanguiadorer skyndar genom lokalen.
- 3. INRE BAREN.** Här håller gruppen kring Gilberto Orejuela till. Ljudnivån är lägre än i den yttre baren. Önskade personer motas ut ur lokalen när viktiga saker avhandlas.
- 4. KÖK.** Köket finns kvar efter den tidigare klubben som hade lokalerna. Sanguiadorerna behöver inget kök. Det hålls ändå i skick. En del syntetiska droger framställs här.
- 5. FÖRRÅDSRUM.** I det gamla kylrummet förvaras offren efter olyckliga missbedömningar i väntan på ett lämpligt tillfälle att

der. Hon är kort och späd med svart hår och bruna ögon. Hon har en gulaktig färgton till huden, som är typisk för sanguiadorer. Sedan 20-talet har hon skaffat sig högre egenskapsvärden än vad som är vanligt för en människa, men hon har inga andra "övernaturliga" egenskaper än sin själstörst.

Rosaria bor i det palats i gamla stan som Fuentes köpte när han först kom till Barcelona.

PERSONLIGHET: Rosaria har byggt upp sitt liv som mittpunkt för Barcelonas sanguiadorer. Hon är beredd att försvara dem med alla medel. Efter resan till Sydamerika har hon blivit hemlighetsfullare och mer inåtvänd än tidigare. Sedan länge slits



- frakta iväg dem.
- 6. TOALETTER.** Herrar till vänster. Damer till höger.
- 7. DANSGOLV.** Efter tio på kvällen är det diskotek. Musiken är densamma som på Barcelonas andra klubbar och diskotek. Orejuela är känd för att vara trendsättande, så många klubb- och diskoteksägare söker sig hit för att hämta inspiration. Det är alltid mycket folk på dansgolvet framåt midnatt.
- 8. KASINO.** Ett enkelt roulettbord och bord för black-jack. Några inbitna spelare bland sanguiadorerna håller alltid till här. Croupiern Leonard Cueva är en förstfödd som har tagit ställning för Orejuela.
- 9-11. PRIVATA RUM.** Används för privata överläggningar och möten.
- 12. KONTOR.** Orejuelas kontor. Ett enkelt rum med en surrande fläkt i taket och ett skrivbord överfyllt med papper.
- 13. SEÑORA MENADOS RUM.** Orejuelas revisor och ekonomiansvariga kommer till klubben några timmar varje vecka och ordnar bokföringen. Hennes rum är ytterligt välordnat. Menado är ingen

hon mellan en skräck för vad hon är, manifesterad som en svårhanterlig sexualskräck, och behovet att hämta livskraft från andra. För en tillfällig besökare framstår hon som en vänlig, något avmätt ung dam.

ROLLSPELSTIPS: Tala stilla. Höj inte rösten. Le outgrundligt och spela en smula arrogant.

RÖR	28	EGO	22
STY	22	KAR	17
TÅL	24	UPP	14
UTS	16	UTB	18

LÄNGD: 155 cm

SUBJECTIONISMEN ÄR EN LÄRA SOM HÄVDAR ATT VÅRT PSYKE OCH VÅR FYSISKA KROPP ÄR BEROENDE AV HUR VI SJÄLVA BETRAKTAR OSS. MED ETT POSITIVT TÄNKANDE KAN VI BLI STÖRRE, STARKARE, SMARTARE OCH BÄTTRE. SÅ LÅNGT LIKNAR DEN MÅNGA MANAGEMENTLÄROR OCH FÖRETAGSFILOSOFIER. SKILLNADEN ÄR ATT SUBJECTIONISMEN FUNGERAR. MED MAGISKA MEDEL LÄR DEN SINA ANHÄNGARE ATT FÖRÄNDRA SIG SJÄLVA GENOM ATT BETRAKTA SIG PÅ ETT NYTT SÄTT. MEN FÖRÄNDRINGEN BLIR INTE ALLTID VAD ANHÄNGAREN HAR TÄNKT SIG. SEKTENS LEDNING FÖRMÅR MEDLEMMARNA ATT FÖRÄNDRA SIG SJÄLVA TILL FÖRVRIDNA VILDDJUR SOM LYDIGT TJÄNAR KULTENS SYFTEN.

Sektens historia Subjectionismen grundades 1973 av dr Seth Carouse, psykolog och framstående vansinnesmagiker från Boston i USA. Carouse hade observerat hur människor med visualisering kunde förmås att förändra sina egna kroppar på samma sätt som om besvärjelsen "Deformera människokropp" hade kastats. Förändringen kan till en början kon-

aliseringen blev de Carouses lydiga tjänare. De har ingen möjlighet att återvända till det vanliga samhället och har indoktrinerats att känna sig överlägsna "vanliga" människor. Carouse märkte tidigt att människor som har deformerat sig själva med ren viljekraft inte klarar att erkänna för sig själva vad de har gjort. De förnekar att de har förvandlats till monster och intalar sig att de har blivit bättre människor.

Läran Subjectionismen lär att det är destruktiv samhällsindoktrinering som begränsar oss till den form vi bär. Genom visualisering kan vi frigöra våra dolda potentialer och bli större, mäktigare, bättre. När vi visualiserar tar vi fram vår sanna personlighet och blir oss själva. Carouse använder läran för att skikta medlemmarna. De mest lättpåverkade styr han i slutfasen av visualiseringen så att de inte deformerar sina kroppar fullständigt. Sedan förklarar han för dem att det är deras överlägsna psyke som gör dem mer människolika än andra, som förvandlar sig själva till uppsvällda monster. De upplysta, som de kallas, sköter alla sektens förehavanden utåt och har

UBJECTIONISTKYRKAN

trolleras, så att personen gör sig själv starkare, snabbare, eller till och med intelligentare. Men efter en kort tid tappar hon kontrollen över visualiseringen och deformerar sig till ett monster.

I de sista faserna av visualiseringen kan personen inte alls styra vad som händer. Med hjälp av droger och hypnos kan Carouse förmå henne att ta en viss form och anta en viss personlighet, fullständigt lojal till sekten. Carouse lanserade visualiseringen som en sensationell metod att öka den mänskliga kapaciteten. Många framstående personer nappade och blev medlemmar. Efter att ha genomgått den sista fasen i visu-

fullständig makt över "aspiranterna", kursdeltagare som har förvridit sig själva mer eller mindre och tvingas ta allt fler och dyrare kurser för att i viss mån återfå sitt mänskliga utseende.

Missbildningar förklaras med att ett "orient psyke" styr visualiseringen. Om psyket renas kan deformiteterna gå tillbaka. Att lämna sekten är att acceptera sitt orena psyke och godta att leva med missbildningarna.



Sektbeskrivning Subjectionistkyrkan har 70 000 medlemmar i östra USA. Under de senaste åren har den öppnat filialer i Europa och Asien. Ledningen består av ett hundratal lydiga tjänare till Carouse.



Kyrkan är helt toppstyrd från Boston, där Carouse och ledningen finns. Hela ledningen har genomgått visualiseringen och är kontrollerade av Carouse. Lokalkontoren styrs av lojala medlemmar. Nya medlemmar, som inte har genomgått hela visualiseringen, får aldrig höga poster i kyrkan och har ingen insyn i verksamheten. Medlemmarna är ofta välbeställda och framgångsrika människor som hoppas kunna utveckla sig själva genom sektens kurser. Kurserna kostar så mycket att det krävs en ordentlig inkomst för att komma i fråga. Medlemmar som har genomgått hela kursprogrammet donerar sin förmögenhet till sekten. I vissa fall har Carouse genomfört billigare kursprogram, där deltagarna har tillåtits förlora kontrollen över visualiseringen och förvandla sig själva till monster. Seth Carouse är den enda kompetenta magikern inom sekten. Han ser noga till att andra medlemmar saknar möjligheter att lära sig magi. Sekten har stora ekonomiska tillgångar och medlemmar på nyckelpositioner i samhället. Den kan lätt krossa sina fiender på rättslig väg.

Subjectionismen grundades i Boston, USA och spreds under 70-talet över hela USA. Från slutet av 80-talet finns den också i England, Frankrike, Tyskland, Danmark, Sverige, Thailand, Sydkorea och Japan.

Sekten håller till i nybyggda kursgårdar i utkanten av städerna. Lokalerna omges av höga stängsel och utomstående hålls borta. Nya medlemmar förs till samlingssalar och grupprum centralt i byggnaden och ges ingen möjlighet att se andra de-

lar av lokalerna. Deformerade medlemmar hålls dolda i lokalerna. Kontakter med omvärlden sköts av medlemmar som har ett acceptabelt yttre. Sekten har inga särskilda igenkänningstecken. Vid visualiseringen är deltagarna iklädda vita overaller. Det gör det lättare för dem att ge upp sin identitet.

Subjectionistkyrkan vill inte väcka alltför mycket uppmärksamhet genom att tillgripa våldsamma metoder. Dålig publicitet försöker man i första hand stoppa med mutor och påtryckningar, i nödfall med hot och utpressning. I riktigt svåra fall tillgriper Carouse magiska påtryckningar, åkallan av vansinnesvarelser och liknande. Sekten har ingen icke-mänsklig anknytning. Carouse har visserligen kontakt med en del varelser, men de har inget inflytande över subjectionismen. Subjectionismen är inte öppen för insyn, men den förnekar inte att den sysslar med personlighetsutvecklande kurser. Nya deltagare kontrolleras rutinmässigt, men inte särskilt noga. Sekten har haft en del problem med upprörda anhängare, men den har resurser nog att köpa deras tystnad. Sekten har liten anknytning till andra grupper. Carouse har vänner bland USA:s magiker, men ingen skulle lyfta ett finger för att hjälpa honom om han råkade illa ut. Kyrkan har fiender bland anhängare till medlemmar som har deformerats eller försvunnit. Carouse har också jagats av dårar från underjorden, som menar att hans förvridning av människor är "onaturlig". En magiker från Dårarnas rike i New Yorks underjord har setts forska i sektens förehavanden.



Seth Carouse Doktor Carouse har själv förändrat sin kropp med hjälp av visualisering, men utan de katastrofala effekter som drabbar en amatör som prövar tekniken. Han är ovanligt stark och snabb, med fotografiskt minne och förstärkt intellekt. Till det yttre är han i 40-årsåldern, kort och mörk med en liten svart mustasch och genomträngande ögon under buskiga ögonbryn.

PERSONLIGHET: Carouse är lite vansinnig. Han ser subjectivismen delvis som ett experiment, delvis som ett sätt att göra inflytelserika personer hjälplösa och få makt över dem. Han är fullständigt självisk.

ROLLSPELTIPS: Spela lite vansinnig, med glittrande ögon och nervösa rörelser med händerna.

RÖR	20	EGO	20
STY	22	KAR	14
TÅL	16	UPP	10
UTS	12	UTB	18

LÄNGD: 170 cm
VIKT: 70 kg
FÖRFLYTTNING: 10 m/SR
HANDLINGAR: 4
INITIATIVBONUS: +6
SKADEBONUS: +5

MÖRKRETS LEGIONER REVOR I ILLUSIONEN BOK 3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: -40

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment

FÖRDELAR: Magisk intuition

NACKDELAR: Dåligt rykte, Fanatism, Förföljelsemani, Girig, Intolerant, Självisk

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 15, Dolkar 18, Astrologi 20, Datorkunskap 16, Elektronik 15, Gifter och droger 15, Hypnos 20, Informationssökning 18, Ockultism 20, Språk: arabiska 12, engelska 20, franska 16, gammalgrekiska 12, latin 16, tyska 12, Köra bil 16, Medicin 18, Humaniora 15, Psykologi 18

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Vansinnets skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30)

HEMORT: Boston, Massachusetts

Upplysta De upplysta är subjectivismens ansikte utåt. De har mindre fysiska förändringar och är en smula förvridna, men inte så att det märks utåt. De är hjärntvättade av Carouse och lyder honom blint. De tror att de små fysiska förändringar de har (missfärgningar av huden, egendomliga utväxter och liknande) är resterna av ett orent psyke som de kan rensa bort. Påklädda ser de fullt normala ut.

PERSONLIGHET: Carouses lydiga tjänare. De tillber honom som en gud och är beredda att dö för honom.

ROLLSPELTIPS: Spela frånvarande religiös fanatiker med blicken i fjärran och ett stelt litet leende på läpparna.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	10+1T10 (16)	KAR	1T10 (6)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	2T10 (11)
UTS	2T10 (11)	UTB	2T10 (11)

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110**MENTAL BALANS:** -25**MÖRKA HEMLIGHETER:** varierar**FÖRDELAR:** varierar**NACKDELAR:** varierar**FÄRDIGHETER:** Pistol och revolver 16, Slåss utan vapen 16, Dolkar 16, Kontaktnät: subjectionister 15**ANFALLSSÄTT:** enligt vapen**MAGI:** ingen

Aspiranter Aspiranterna är dr Carouses försök att under kontrollerade former skapa en slags furier, förvridna människor med låg mental balans, men lojala mot sekten. De har fysiska förändringar av olika slag — uppsvällda kroppar, missfärgad hud, utväxter, onormal kroppsbehåring och liknande. De kan med viss möda framstå som vanliga människor fullt påklädda, men det är något onaturligt med dem.

PERSONLIGHET: Aspiranternas psyke har retarderat till ett barns nivå. De lyder Carouse och sektens ledning blint.

ROLLSPELSTIPS: Stirra fåraktigt, tala i enstaka stavelser.

RÖR 10+2T10 (21)	EGO 1T10 (6)
STY 10+2T10 (21)	KAR 1T10 (6)
TÅL 10+2T10 (21)	UPP 2T10 (11)
UTS 1T10 (6)	UTB 2T10 (11)

FÖRFLYTTNING: 12 m/SR**HANDLINGAR:** 4**INITIATIVBONUS:** +7**SKADEBONUS:** +5**SKADEKAPACITET:**

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135**MENTAL BALANS:** -80**MÖRKA HEMLIGHETER:** varierar**FÖRDELAR:** varierar**NACKDELAR:** varierar**FÖRMÅGOR:** Infrasin, Naturliga vapen: tänder och klor**BEGRÄNSNINGAR:** Jaktinstinkter, Omänskligt yttre**FÄRDIGHETER:** Smyga 21, Dolk 21, Krossvapen 21, S. utan vapen 21**ANFALLSSÄTT:** Bett 15 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-22, ds 23+), 2 klor 15 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-25, ds 26+) eller enligt vapen.

Grotesque Grotesquer är människor som helt har tappat kontrollen över sina kroppar. De förändras hela tiden av starka känslor som drabbar dem. Kroppen är ett slagfält för deras drifter. När de blir aggressiva höjs deras styrka, de växer och får grövre lemmar. När de blir skrämda eller sorgsna krymper de, blir små och sårbara. Förändringarna sker okontrollerat och är sällan till någon hjälp för grotesquen. Grotesquerna har i allmänhet flytt från subjectionistkyrkan och lever ute i samhället så gott de kan. Värdena nedan visar hur mycket grotesquens egenskapsvärden kan förändras. De går aldrig under ett, oavsett vad tärningarna visar.

PERSONLIGHET: Livrädd för starka känslor. Alla känslor kan ge oönskade förändringar, så grotesquen försöker till varje pris undvika känslor.

ROLLSPELSTIPS: Upprätthåll ett stenansikte och verka lite borta.

RÖR 2T10±1T10	EGO 2T10±1T10
STY 2T10±1T10	KAR 2T10±1T10
TÅL 2T10±1T10	UPP 2T10±1T10
UTS 2T10±1T10	UTB 2T10

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5 (att se förändringen)

LÄNGD: normallängd ±10T10 cm

VIKT: normalvikt ±10T10 kg

FÖRFLYTTNING: varierar

HANDLINGAR: varierar

INITIATIVBONUS: varierar

SKADEBONUS: varierar

SKADEKAPACITET: varierar

UTHÅLLIGHET: varierar

MENTAL BALANS: -25 -5T10 (-53)

MÖRKA HEMLIGHETER: Offer för okontrollerade förändringar

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobi mot känslor

FÄRDIGHETER: varierar



ÄR JAG PASSERA-
DE SKYLTEN MED
"INDUSTRIOMRÅDE"
GLED MOTORTEMPERATUREN UPP
MOT RÖTT. JAG BROMSADE IN OCH I SAMMA
ÖGONBLICK SPRUTADE KYLARVÄTSKAN UPP I
ETT MOLN AV ÅNGA. DET FANNS INTE EN
DROPPE VATTEN KVAR NÄR JAG LYFTE PÅ MO-
TORHUVEN. OBEGRIPLIGT. JAG TOG EXTRA-
DUNKEN UR BAKLUCKAN OCH GICK UPP
LÄNGS VÄGEN MOT INDUSTRIOMRÅDET.
NÅGONSTANS MÅSTE DET FINNAS EN VATTEN-
KRAN, ELLER EN TELEFON.

DET VAR SENT, LÖRDAG KVÄLL OCH MÖRKT
I ALLA FÖNSTER. ENSTAKA STRÅLKASTARE
LYSTE UPP FASADERNA OCH STÄNGSLEN.
BAKOM EN PLÅTHANGAR SKYMTADE ETT
FLADDRANDE LJUS. JAG SÖKTE MIG DITÅT
ÖVER EN MÖRK PARKERINGSPLATS, GENOM
ETT HÅL I ETT STÄNGSEL. DET VAR SKENET
FRÅN EN ÖPPEN ELD. LUFFARE GISSADE JAG,

ÄR MÄNSK- LIGHETENS UTKANTER

ATT DÖMA AV DE SMUTSIGA OCH TRASIGA KLÄDERNA PÅ MÄNNEN RUNT EL-
DEN. JAG STANNADE UPP I UTKANTEN AV ELDSKENET. NÅGRA AV MÄNNEN
LYFTE PÅ HUVUDET, SOM FÖR ATT UPPFATTA EN VITTRING I LUFTEN. LÄNGRE
BORT BRANN FLER ELDAR. EN FRÄN STANK DREV MOT MIG I VINDEN. EN AV
MÄNNEN FIMPADE SIN CIGARETT OCH RESTE SIG. HAN VÄNDE SIG OM OCH
SÅG PÅ MIG. HANS ÖGON VAR SVARTA, GLÄNSANDE SOM HOS ETT NATT-
DJUR. NÄR HAN LOG OCH BLOTTADE SKARPA, METALLGLÄNSANDE HUGG-



**HE KILLER AWOKE BEFORE DAWN, HE PUT HIS BOOTS ON,
HE TOOK A FACE FROM THE ANCIENT GALLERY,
AND HE WALKED DOWN THE HALL. "THE DOORS"**

TÄNDER SNUBBLADE JAG BAKÅT. JAG VÄNDE MIG OM OCH SPRANG. FRÅN ELDARNA LJÖD ETT VANSINNIGT SKRATT SOM FRÅN HUNDRA STRUPAR. JAG SPRANG FÖR LIVET NED MOT VÄGEN. DE FANNS ÖVERALLT, RAGGIGA SKEPNADER MED GLITTRANDE ÖGON. JAG SNUBBLADE, HÖRDE DEM FLÅSA BAKOM MIG, KOM UPP OCH SPRANG IGEN, GENOM EN SKOGSDUNGE OCH UT PÅ ETT ÖPPET FÄLT.

UTE PÅ FÄLTET FÖRSTOD JAG ATT DE LEKTE MED MIG. JAG SKULLE INTE KOMMA UN DAN. DE KOM FRÅN ALLA HÅLL. ETT HAV AV RAGGIGA KROPPAR SLÖT SIG RUNT MIG. STARKA FINGRAR OCH VASSA TÄNDER GRÄVDE SIG IN I MITT KÖTT, KROSSADE MINA BEN. ALLT BLEV MÖRKT."



NOSFERATU OCH SANGUIADORER ÄR EN DEL AV
STADENS NATTLIV.

DET FINNS MÄNNISKOR SOM INTE PASSAR IN I DE VANLIGA RAMARNA, SOM HAMNAR I UTKANTEN AV SAMHÄLLET OCH FORMAR SIG EN EGEN TILLVARO. NATTENS BARN ÄR SÅDANA MÄNNISKOR, FÖRVRIDNA VARELSER SOM INTE PASSAR IN NÅGONSTANS. SCHAKALERNA ÄR EN ANNAN GRUPP, KRINGDRIVANDE MASSMÖRDARE MED EN EGEN KULTUR. PARIS NOSFERATU OCH DÅRARNA I UNDERJORDEN HÖR OCKSÅ DIT.

Grupper som lever i samhällets utkant är slutna inåt. De har sina egna lagar, sina egna ledare och sin egen bild av världen. De håller sig borta från resten av samhället om de kan. För att infiltrera en sådan grupp måste man komma att till-

höra den. Det går knappast att bluffa sig in. Det är ett helt kulturmönster, kanske ett nytt språk, som måste läras in.

Gruppen har ibland kontakt med andra underground-kulturer. Nosferatu och sanguiadorer har stora likheter och en bitvis gemensam kultur. Dårar och nattens barn har en del gemensamt. En del grupper kan inte samarbeta med några andra. De kringvandrande massmördarna är så asociala att de nätt och jämnt fungerar som grupp. De har inga kontakter utåt. De mest asociala av nattens barn har inte hel-

ler några kontakter utåt.

Underground-kulturer kan vara infogade i det vanliga samhället eller leva helt avsides. Massmördare och dårar är så avvikande att de lever avskilda från andra människor, i underjorden eller på landsbygden. De träffar sällan människor utanför den egna gruppen. Nosferatu och sanguiadorer är en del av stadens nattliv. De träffar "vanliga" människor varje natt. De "vanliga" är en förutsättning för att deras kultur ska fungera.

Vi beskriver två grupper som lever i mänsklighetens utkanter — sanguidorerna som är en del av Barcelonas nattliv och schakalerna som jagar i utkanten av våra samhällen.

SANGUIADORER ÄR MÄNNISKOR SOM LEVER AV ANDRAS LIVSKRAFT. DE HAR BEGRÄNSNINGEN SJÄLSTÖRST, SOM GÖR ATT DE MÅSTE SUGA ANDRAS LIVSKRAFT FÖR ATT INTE ÅLDAS OCH DÖ. SANGUIADORER ÄR URSPRUNGLIGEN MÄNNISKOR SOM HAR EN FÖRMÅGA ATT HÅLLA SIG EVIGT UNGA GENOM ATT DRICKA ANDRAS SJÄLAR. DE FÖRSTA DÖK UPP I BARCELONA PÅ 20-TALET. DE ÄR FORTFARANDE VANLIGAST I BARCELONA, DÄR DE UTGÖR EN EGEN SUBKULTUR. BENÄMNINGEN MYNTADES PÅ 20-TALET OCH ANVÄNDS OCKSÅ UTANFÖR SPANIEN.

Sanguiadorer stjälar livskraft från sina älskare. Under en orgasm sänks kroppens motstånd mot att lämna ifrån sig kraft, och de kan överta en del av partners liv. Det yttrar sig i att älskarens egenskapsvärden sjunker. Rörlighet, styrka och tålighet sänks med 1T5 vardera. Livskraften är permanent borta. Den som råkar ut för en sanguiador måste använda erfarenhetspoäng för att höja sina egenskaper igen. När någon av egenskaperna når noll avlider offret. Sanguiadoren undviker i allmänhet att döda sina älskare, särskilt dem han eller hon är fäst vid, men det händer lätt av misstag.

överleva. En människa infekterad av familiaroviruset är en ny slags varelse, förändrad ned till könsceller och DNA/RNA, även om hon till det yttre fortfarande är mänsklig. Nya sanguiadorer kan bara skapas av en särskild sorts "fertila" familiaros. De kan föröka sig och invadera en ny människokropp som deras bärare kommer i nära kroppslig kontakt med. Bäraren av den fertila familiaron kan styra den och avgöra i vem den ska infektera.

Efter 1T5 dagar har familiaroviruset börjat ta över den nya sanguidorens celler, med hög feber, yrsel och värk i hela kroppen som följd. Cellerna börjar förändras och inom 1T10 veckor har hela kroppen omformats till en ny typ av varelser, en sanguiador. En människa på fem klarar inte omställningen, utan avlider. En på fem överlever men blir ingen sanguiador. Tre på fem blir nya sanguiadorer. Slå 1T5 för att avgöra resultatet.

Sektens historia Den första sanguiadoren dök upp i Barcelona i början av 20-talet. Han kallade sig Eduardo Sang-

ANGUIA-DORER

Sanguiadoren måste fylla på sina egna egenskaper fullt ut varje månvarv. De som har höga egenskapsvärden måste hämta mer livskraft än de med låga värden. Lyckas inte sanguiadoren fylla på sina egna värden sjunker de permanent till en lägre nivå.

Källan till sanguidorens kraft är en parasit, en "familiaro", som lever i kroppen och tar del av livskraften sanguiadoren hämtar från andra. Familiaron är en slags virus som invaderar och förändrar sin värds cellvävnad. Den förstärker sin värdkropps styrka och tålighet för att förbättra sina chanser att



uidi Fuentes och var i 20-årsaldern, ljushyad och blåögd med svart hår. Han kom från Sydamerika och hade med sig en smärre förmögenhet, som han investerade i ett litet palats gamla stan. Fuentes blev snart berömd för sina excentriska vanor, sina många älskare av båda könen och sina lysande fester. Fuentes hade förmågan att skapa nya sanguiadorer.

Han lämnade lika delar försvagade och döda älskare och nya själaätare bakom sig. I slutet av 20-talet var de så många att ett folk började kalla dem sanguiadorer, efter Fuentes mellannamn.

I början av 30-talet fick kyrkan upp ögonen för Fuentes. Han fångslades och hölls häktad så länge

FOR THE HIGHEST SPIRITUAL WORKING ONE MUST ACCORDINGLY CHOOSE THAT VICTIM WHICH CONTAINS THE GREATEST AND PUREST FORCE. A MALE CHILD OF PERFECT INNOCENCE AND HIGH INTELLIGENCE IS THE MOST SATISFACTORY AND SUITABLE VICTIM. "ALEISTER CROWLEY"



att han förtvinade och dog. Barcelonas liktorer tog upp jakten på sanguiadorerna, men lyckades bara utrota en bråkdel innan oroligheterna i samband med storstrejken -34 och Kataloniens självständighetsförklaring avbröt operationerna.

Sanguiadorerna sällade sig till Franco och den växande högern. De fungerade som spioner inne i Barcelona under kriget och fick en privilegierad ställning efter Francos seger. De var runt 600 stycken, men minskade gradvis i antal fram till 60-talet, när det bara var ett hundratal kvar.

Då började sanguiadoren Rosaria Cantos forska i Fuentes förflutna. 1972 reste hon till Brasilien och var borta i fyra år. När hon kom tillbaka hade hon förmågan att skapa nya sanguiadorer. Hon vägrade att tala om var hon hade varit eller hur hon hade fått förmågan. Sedan dess har antalet sanguiadorer ökat till över tusen. Åtskilliga har rest till Brasilien och försökt finna spåren efter Fuentes och Cantos, utan att lyckas. En grupp finns kvar i Rio de Janeiro. Under 80-talet flyttade små grupper av sanguiadorer till Madrid och Marseille, men de flesta finns fortfarande kvar i Barcelona.

Sektbeskrivning I början av 90-talet fanns 1200 sanguiadorer i Barcelona. Utanför staden fanns ett par hundra i spridda grupper. Nästan alla har skapats under 80-talet. En liten grupp har varit med sedan 20-talet. Antalet ökar inte längre snabbt. Liktorerna har blivit mindre uppmärksam-

ma, men Rosaria Cantos vill ändå inte fästa deras uppmärksamhet på gruppen.

Sanguiadorerna är ingen sekt i egentlig mening, snarare en subkultur. De förstfödda, den grupp som varit med sedan 20-talet, har fungerat som förebilder för de andra. Det börjar ändras när antalet sanguiadorer ökar. De nyfödda håller sig för sig själva och ignorerar de förstfödda. Det är en anledning till att Cantos har valt att minska antalet nya sanguiadorer.

Gruppen har inga formella ledare, men Rosa Cantos åtnjuter en särskild ställning på grund av sin förmåga att skapa nya sanguiadorer. De förstfödda vill fungera som ledare, men tappar allt fler av de individualistiska unga sanguiadorerna.

Fuentes hämtade sina följeslagare från överklassens och den lägre medelklassens uttråkade barn. Rosa Cantos har spridit basen mer. I dag finns sanguiadorer från alla samhällsskikt, även om de övre dominerar. Åtskilliga är inte spanjorer till härkomst. Det finns dubbelt så många män som kvinnor, ett resultat av Cantos sexuella preferenser.

Sanguiadorerna har kvar en del av sitt politiska kapital, också efter diktaturens fall. De betraktas som en självklar del av Barcelonas societetsliv och har stort inflytande över lokala politiker och tjänstemän. De förstfödda har samlat på sig ansenliga förmögenheter under årens lopp. Några av dem har magiska kunskaper.



Barcelona är centrum med nästan alla sanguiadorer. Mindre grupper finns i Rio de Janeiro, Madrid, Marseille, Paris och London.

I Barcelona finns flera barer och klubbar där det är allmänt känt att sanguiadorer håller till. De har inga möteslokaler, utan ser till att vara en del av nattlivet där de kan värva sina offer.

Sanguiadorer klär sig utmanande och har ett eget sätt att uttrycka sig och egna sedvänjor, men de har inga uttalade igenkänningstecken. Alla Barcelonas sanguiadorer känner igen varandra.

Sanguiadorerne är måna om att fortsätta vara en del av stadens nattliv. De vill till varje pris undvika att jagas under jorden igen. Därför undviker de att dra till sig uppmärksamheten med blodiga metoder. De försöker manövrera ut fiender och kasta falska anklagelser på dem. Om det inte går kan de iscensätta en olycka. Sanguiadorer tömmer sällan sina fiender på livskraft. De kan bara hämta kraft från människor de är attraherade av.

Både Eduardo Fuentes och Rosa Cantos har antytt att sanguiadorerne inte har mänskligt ursprung, men de vägrade tala om hur de hade fått sina krafter. Dagens sanguiadorer har större kunskap om icke-mänskliga varelser än andra människor, men de har inte kontakt med några andra varelser.

Utåt sett är sanguiadorerne självförbrännande nöjes-

människor. De ser noga till att dölja förmågan att suga livskraft. Trots det är det något som "alla" känner till, men inte talar om. Nykomlingar till staden tror att det är ett skämt. De som har stött på fenomenet betraktar det med respekt och undviker att själva råka ut för sanguiadorerne.

Sanguiadorerne har kontakter med nosferatu i Paris, men de två grupperna kommer inte väl överens. Liktörerna i Barcelona försöker komma åt sanguiadorerne, men stoppas av dessas kontakter i stadens ledning.

Ciccada Club, Barcelona Under 80-talet har Ciccada Club, i Barcelonas centrum varit de unga sanguiadorerne populäraste mötesplats. Det är en privat klubb, dit nästan bara sanguiadorer har tillträde. "Vanliga" människor kan bli medlemmar om de rekommenderas av flera sanguiadorer. Medlemskap i klubben är eftertraktat bland icke-sanguiadorer i nöjessvängen. Det är inte ovanligt att människor som vågar sig till klubben försvinner för gott. Sanguiadorerne säger att de som beger sig till Ciccada gör det på egen risk. Ciccada ägs och drivs av Gilberto Orejuela, en av 80-talets frisinnade sanguiadorer. Han är i konflikt med de förstfödda, men de har inte angripit honom öppet.

Rosaria Cantos Rosaria hörde till de första sanguiadorerne som skapades av Eduardo Fuentes. Hon föddes som dotter till en liten landgreve på katalanska landsbygden. Det var när hon bodde hos kusiner i Barcelona 1923 som hon mötte Fuentes och gjordes till sanguiadora. Hon höll en låg profil under rörelsens tillväxt på 20-talet och undgick utrensningarna på 30-talet. Senare blev hon en centralgestalt för sanguiadorkulturen. Största delen av Fuentes arv kanaliserades på omvägar till Rosaria Cantos. Hon hade finansiella resurser och kontakter nog att hålla rörelsen fri från myndighetsinblandning. På 60-talet började hon intressera sig för Fuentes bakgrund, samtidigt som hon oroades av det minskade antalet sanguiadorer. Hon reste till Brasilien och var borta under början av 70-talet. När hon kom tillbaka förde hon med sig förmågan att skapa nya sanguiadorer. Fortfarande, i början av 90-talet, är hon den enda som kan göra det. Det har gjort henne än mer till en centralfigur för rörelsen.

Rosaria Cantos är till det yttre i 20-årsåldern, men med ett obestämt drag som gör att man blir osäker på hennes ål-



O TIME FOR HEART-ACHE NO TIME TO RUN AND HIDE
NO TIME TO BE AFRAID ALL FEAR I KILL
NO TIME TO CRY "THE SISTERS OF MERCY"

VIKT: 50 kg
FÖRFLYTTNING: 14 m/SR
HANDLINGAR: 4
INITIATIVBONUS: +14
SKADEBONUS: +6
SKADEKAPACITET:
6 skråmor = 1 lätt sår
5 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 150
MENTAL BALANS: -70
FÖRMÅGOR: Skapa sanguiador
BEGRÄNSNINGAR: Själstörst
MÖRKA HEMLIGHETER: Lever av andras livskraft
FÖRDELAR: Inflytelserika vänner, Gott rykte
NACKDELAR: Dödsdrift, Förbannelse, Förträngningar, Mar-
drömmar, Sexualneuros
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 18, Smyga 18, Undvika 16,
Dolkar 20, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16, Gifter och
droger 18, Informationssökning 16, Ockultism 15, Språk: eng-
elska 16, franska 16, italienska 14, katalanska 20, spanska 18,
Världsvana 15, Etikett 16, Förföra 20, Förklädnad 16, Kon-
taktnät: sanguiadorer 18, Kontaktnät: Barcelonas societet 17,
Rida 16, Sjunga 16, Vältalighet 16, Köra bil 12, Humaniora
15
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
HEMORT: Barcelona

Sanguiador Huvudparten av Barcelonas sanguiadorer har ska-
pats under 80-talet. De är unga, mellan 15 och 30 år till det yttre,
och mer utåtriktade än de äldre sanguiadorerna traditionellt har
varit. De yngres kultur har blandats upp med Barcelonas vanli-
ga, nattliga nöjesliv. De utgör inte en lika avskärmad subkultur
som under tidigare år. De är attraktiva och vårdar noga sitt yttre.

PERSONLIGHET: Det är en chock att känna familiaron förän-
dra den egna kroppen, och inse att man måste stjäla andras
liv för att själv överleva. Unga sanguiadorer tenderar att bli
känslökalla, arroganta, till och med grymma i försöken att
hantera den nya situationen.

ROLLSPELSTIPS: Spela ung och arrogant, med mörka sol-
glasögon och total distans till allt och alla.
Tala distanserat. Se till att alltid ha överläget i en dis-
kussion.

RÖR	2T10 (11)	EGO	2T10 (11)
STY	10+1T10 (16)	KAR	10+1T10 (16)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	2T10 (11)
UTS	10+1T10 (16)	UTB	2T10 (11)

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 110
MENTAL BALANS: -50
BEGRÄNSNING: Själstörst
MÖRKA HEMLIGHETER: Lever av andras livskraft
FÖRDELAR: varierar
NACKDELAR: varierar
FÄRDIGHETER: Kontaktnät: sanguiadorer 15, Kontaktnät: Bar-
celonas nöjesliv 15, Förföra 15, varierande färdigheter
ANFALLSSÄTT: enligt vapen

Familiaro Familiaron är det virus som orsakar sangui-
adorernas särskilda tillstånd. Den invaderar kroppens alla cel-
ler och förändrar cellstrukturen. Hos en färdigskapad sang-
uiador är varje cell fylld av familiarovirus. Familiaron förändrar
kroppen så att det är omöjligt för bäraren att tillgodogöra
sig föda på vanligt sätt.

I gengäld ger den bäraren möjlighet att livnära sig på
andras livskraft. Massan av virus i en kropp utgör en in-
divid med begränsad intelligens. Den har ordlös telepatisk
kontakt med sin bärare. Familiaron använder bärarens sin-
nen för att orientera sig. Den föreslår lämpliga offer för sin
bärare.

SCHAKALERNA ÄR ETT SAMLINGSNAMN FÖR MASSMÖRDARE SOM DRAR RUNT I EUROPA OCH USA OCH DÖDAR SLUMPVIS UTVALDA OFFER LÄNGS VÄGARNA. DE OPERERAR ENSAMMA, MEN HAR EN LÖST SAMMANHÅLLEN ORGANISATION MED MÖTESPLATSER OCH ETT KONTAKTNÄT. VID SÄRSKILDA TIDPUNKTER SAMMANSTRÅLAR SCHAKALERNA VID MÖTESPLATSERNA. I EFTERHAND KÄNNES MÖTESPLATSEN IGEN PÅ OVANLIGT MÅNGA FÖRSVINNANDEN OCH PLANLÖSA MORD I TRAKTEN.

Sektens historia Kringvandrande massmördare är inget nytt fenomen. De har funnits sedan bronsåldern. De drar runt över stora områden och mördar planlöst tiotals, hundratals, ibland tusentals offer. I historisk tid är Europa känt för sina massmördare. Någoting i den europeiska kulturen uppmuntrar uppkomsten av kringvandrande mördare. I Asien och Afrika är de sällsynta. Européerna tog med sig traditionen till Amerika, där den snabbt spreds. I dag har Amerika, både Nord- och Syd-, världens största antal kringvandrande mördare.



mer uppmärksamhet åt schakalerna har de amerikanska grupperna börjat ändra mötesplatser från år till år. Nästa mötesplats bestäms utifrån astrologiska observationer på den se-

CHAKAL- ERNA

Schakalernas mötesplatser och nätverk har funnits sedan medeltiden i Europa. Tiden för mötet bestäms av astrologiska observationer, i synnerhet av hur Mars, Saturnus och Månen står i förhållande till varandra. "De galna hundarna", vansinniga schakaler som anses ha kontakt med infernaliska makter, bestämmer nästa mötes tid och plats.

Mötesplatserna är gamla vägsäl. I Europa kan det vara platser där vägar möttes för flera hundra år sedan, som nu är åkermark eller skog.

I Amerika har mötesplatser växt fram under 1700- och 1800-talet. Sedan polisen börjat ägna allt



naste mötesplatsen. Efter andra världskriget har schakalerna blivit fler, särskilt i Amerika. Tidigare fanns det några hundra vardera i Europa och Amerika.

Nu kan de räknas i tusental, och antalet ökar hela tiden. De äldre schakalerna varnar för att hela kulturen kan bryta samman inför nytilströmningen. Under 80-talet har det förekommit masslakter av nya schakaler. De har visats till falska mötesplatser, där de har mördats av äldre massmördare som vill minska tillströmningen till kulturen. Men det har inte hjälpt. I USA dyker nya schakaler upp varje dag.



Sektbeskrivning Europas schakaler är 2-3000 till antalet, beroende på hur man räknar. Till de stora massmötena som hålls en gång om året kommer cirka 1500. I USA finns dubbelt så många, 4-5000 schakaler. De är spridda på fyra grupper med egna möten. Sydamerika har lika många, 4-5000 schakaler, uppdelade på 6 grupper. Asien har en mindre grupp koncentrerad till Sydostasien och Indien. Den växer snabbt och närmar sig ett antal på 1000 schakaler.

Schakaler är enstöringar. De organiserar sig inte. Massmötena har inga ledare, ingen uppgjord dagordning. De följer gamla traditioner som nya schakaler lär sig av de gamla. Nätverket är ett sätt att sprida information, om polisingripanden, nya jaktmarker, spektakulära dåd och liknande.

Ledare: Schakalerna har inga ledare och ingen fast hierarki. De träffas sällan utanför mötesplatserna. Nya mötesplatser och tider bestäms av vilda hundar som skådar dem i stjärnorna, men de har inget som helst inflytande över gruppen.

Massmördare är svårt störda människor, ofta så störda att de fortsätter att mörda i nästa liv efter döden, och sedan ytterligare i nästa. Vissa menar att de inte klarade att fångas i vår illusion, och inte kan bli friska förrän de släpps ut i friheten. Andra menar att de har skadats tidigt i barndomen, men inte nödvändigtvis innan vår verklighet skapades. De kommer från alla samhällsklasser och länder, även om européer och ättlingar till européer är kraftigt överrepresenterade. Nästan alla är män. Varje schakal litar till sin list och

styrka för att hålla sig undan förföljare. Som grupp saknar de helt resurser. Det enda gemensamma åtagandet är nätverket, som sänder information mellan dem.

De stora grupperna finns i Europa och Amerika. Asien har en växande skara schakaler. I islamska länder finns de av tradition knappast alls. Inte heller i Afrika.

Schakaler lever i samhällets utkant, i vildmarken eller rivningshus. De har inga gemensamma lokaler, sällan ens några egna tillhåll under någon längre tid.

De har en särskilt kroppslukt som andra schakaler känner igen. De kan vädra sig till en inkräktare på ett tiotal meters håll. Det har poliser som har försökt infiltrera deras möten blivit varse.

Mord, ofta rituellt utförda mord, är den enda metod en schakal känner till. Han lever för frukten och för att känna makten över en annan människas liv.

USA:s schakaler har kontakt med Vilddjurets tjänare, massmördare som dyrkar en inkarnat av Astaroth. Många amerikanska schakaler tillber Vilddjuret. Inkarnater av dödsänglar och i enstaka fall razider förekommer också som gudomligheter bland schakalerna, men de är inga trogna tillbedjare. De är alltför fixerade vid sitt eget behov av att mörda.

Schakalernas subkultur är helt sluten. Utomstående dödas direkt. Inga andra sekter eller varelser, undantaget inkarnater av Astaroth och dödsänglar som direkt riktar sig till schakalerna, vill ha med dem att göra. Schakalerna kan skrämman till och



DEVIL WHO HAD UNITY WOULD BE A GOD.

"ALEISTER CROWLEY"

med dödsänglarna. De företräder något i människan som Astaroths tjänare inte förstår och inte kan tämja.

Alla mänskliga samhällen, inklusive liktorernas organisationer, försöker utrota schakalerna.

Massmöten Schakalernas största massmöten hålls när Mars och Saturnus står i opposition och månen är i nedan. Mötesplatserna är fasta, men exakt vilken plats som ska användas vid nästa möte bestäms av hur stjärnorna står.

Mötesplatsen är ett gammalt vägskaal, helst en plats där stora vägar korsas. Den ligger avsides, åtminstone några kilometer från närmaste samhälle. På senare år har många mötesplatser hamnat på ödetomter i utkanten av stora städer och i övergivna industrilokaler. I USA har de hållit renodlade konferenser på hotell, vanligen på avsides belägna hotell i närheten av de traditionella vägskaalen. Schakalerna strömmar till mötesplatsen dagarna före utsatt tid. De dödar ingen och äter ingenting veckan före mötet. På kvällen innan mötet tänder de eldar och ger sig ut i trakten för att skaffa mat och sprit. I områden där lokalbefolkningen känner till mötesplatsen lämnar de ofta husdjur eller mat utanför huset för att blidka besökarna. Sedan håller de sig inomhus och låser alla dörrar.

Fram till midnatt äter man och dricker, diskuterar gemensamma intressen och sprider rykten. När midnatt närmar sig kommer Coyote till mötesplatsen, en schakal med låg mental balans och omänskligt yttre. När han visar sig blir de vilda hundarna som galna och lämnar mötesplatsen för att jaga. Övriga schakaler följer så småningom efter dem. Efter midnatt har alla lämnat lägret. Massmötet är enda natten på året när de jagar i flock. De bryr sig inte om att gömma offrens kroppar, utan sliter bara alla människor som kommer i deras väg i stycken. Om inga människor finns ute bryter de sig in i hus och gårdar och slaktar alla de får tag i.

I gryningen skingras de och lämnar området så snabbt som möjligt. Resterna från festen och några sönderslitna lik är allt som finns kvar.



SLITER BARA ALLA MÄNNISKOR SOM KOMMER
I DERAS VÄG I STYCKEN.

Schakaler Schakaler är män mellan 20 och 50 år, slitna, skäggiga och klädda i trasor. Enstaka schakaler kan vara kvinnor, tonåringar eller äldre, men det är ovanligt. Sådana blir i allmänhet dödade när de stöter på andra schakaler. De påminner för mycket om schakalernas bild av ett offer.

PERSONLIGHET: Schakalerna är människor, men med förvridna personligheter. De saknar empati. De kan inte relatera till en annan människa. När de möts är de

en skara av tusen enstöringar instängda i sig själva. De får ångest av att ha en människa i närheten som skulle kunna knyta an till dem. Det är därför de kan umgås med varandra. Där riskerar de inte kontakt med något utanför sig själva. Därför riskerar schakaler som inte passar in i mönstret att dödas av sina egna. När schakalen mördar gör han det för att säga något till sig själv. Han uppfattar aldrig offret som en annan människa. Han vet ingenting om andra människor. I bestialiska mord försöker han lista ut någonting om sig själv och få utlopp för instängdheten. Men det ger aldrig någon långvarig lindring. Han måste mörda igen, och igen.

ROLLSPELSTIPS: Spela instängd, iskall, onåbar, med tom blick och kall röst.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	10+1T10 (16)	KAR	1T10 (6)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T10 (6)	UTB	1T10 (6)

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 90 kg

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: -75

MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Offer för brott.

FÖRDELAR: Uthärda hunger/törst, Uthärda smärta

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Förträngningar, Efterlyst, Manisk, Självisk, Tvångstankar

FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 16, Kastvapen 16, Krossvapen 16, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16, Överlevnadskonst 12, Kontaktnät: schakaler 12, Inbrottsteknik 12, Köra bil 12, Skugga 16, Strid i mörker 16

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Stora knivar, yxor, svarta plastsäckar, campingutrustning.

Vilda hundar De vilda hundarna är schakalernas furier. De har gått över gränsen för vad omvärlden kan acceptera, också från kringstrykande dårar. Till det yttre liknar de en blandning av människa och schakal, med större eller mindre fysiska förändringar. De håller sig gömda på dagarna och jagar nattetid. Ofta lever de som rovdjur av att äta sina offer. De har inte längre några medvetna tankar, men utvecklar en förmåga att läsa i stjärnorna. De bestämmer när och var schakalerna ska mötas nästa gång. Magiker som har studerat dem menar att vilda hundar har en unik förmåga att förutse framtiden. Deras tidsuppfattning har brutit samman så att de uppfattar gårdagen, i dag och i morgon som ett och detsamma.

PERSONLIGHET: De vilda hundarna är vansinniga. De kan inte tala och inte knyta an till andra människor. De har inga sociala talanger alls.

ROLLSPELSTIPS: Vråla, stirra tomt framför dig. Spela vansinnig.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	1T10 (6)
STY	10+2T10 (21)	KAR	1T5 (3)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T10 (6)	UTB	1T5 (3)

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 90 kg

KOMMUNIKATION: Förstår enkelt tal. Kan inte tala själva.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: -120

KROPPSLIGA FÖRÄNDRINGAR: Extrem hårväxt, Hamnskifte, Klor och rovdjurständer, Stålklor och ståltänder, Purgatorier, Svans, Stigmata.

MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Offer för brott

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Förföljd, Förträngningar, Efterlyst, Manisk, Tvångstankar

FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 21, Kastvapen 21, Krossvapen 21, Slåss utan vapen 21, Gömma sig 16, Astrologi 20, Överlevnadskonst 12, Kontaktnät: schakaler 12, Skugga 16, Strid i mörker 16

ANFALLSSÄTT: Bett 16 (skr 1-7, ls 8-16, as 17-23, ds 24+), eller enligt vapen

UTRUSTNING: Kniv eller annat enkelt vapen.

Umbrada Umbradas är de döda schakalernas själar som stannar i de levandes värld och fortsätter att mörda genom att besätta de levande. De besätter kroppar och får dem att mörda på samma sätt som schakalen gjorde i livet. Den börjar alltid med att mörda dem som står "värdkroppen" närmast. Den besatte är hela tiden närvarande och medveten om vad som sker, men kan inte göra något för att hindra det. Han eller hon förlorar ofta förståndet efter några mord och tar livet av sig om umbradan lämnar kroppen.

Umbradas kommer ofta till schakalernas möten i sina besatta kroppar. Om kroppen dör måste de få en förvarning på 1T10 minuter så att de hinner fly. De kan sedan besätta en ny kropp.

Umbradas "varnar" alltid sina blivande offer innan de besätter dem genom att visa sig i den skepnad de hade före döden. De kan bara besätta desperata, aggressiva människor med negativ mental balans.

PERSONLIGHET: Umbradas har förlorat mycket av de mänskliga känslor de trots allt hade i livet. De är känslokallare och grymmare än levande schakaler.

EGO	10+1T10 (16)	UTB	1T10 (6)
KAR	1T10 (6)		

Övriga egenskaper hämtas från den besatta värdkroppen.
SINNEN: som kroppen
KOMMUNIKATION: som kroppen
SEKUNDÄRA EGENSKAPER: som kroppen
FÄRDIGHETER: Färdigheter som bygger på Rörlighet, Styrka, Tålighet, Utseende och Uppmärksamhet har kroppen kvar. Färdigheter som bygger på Ego, Karisma och Utbildning är samma som för en levande schakal.
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: inneboende förmåga att besätta. Ego mot ego för att lyckas.
LIVSLÄNGD: tills den tvingas återfödas eller färdas till Inferno

Coyote Coyote är schakalernas skyddshelgon, en människa med låg mental balans som dyker upp på massmötena och jagar med de andra schakalerna. Hans ankomst till festen är tecknet på att jakten kan börja. Han är stor som en människa, med helt svart hud, tomma ögonvitor och beniga utväxter över hela kroppen. Han bär aldrig kläder. Grova klor finns infällda i händerna och tänderna är rakbladsvassa.

PERSONLIGHET: Coyote är bara mordlust och hunger.
ROLLSPELSTIPS: Stirra tomt och vråla oartikulerat. Håll kroppen som ett djur.

RÖR	26	EGO	12
STY	30	KAR	6
TÅL	30	UPP	22
UTS	3	UTB	2

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5
LÄNGD: 190 cm
VIKT: 120 kg
SINNEN: Ser infrarött.
KOMMUNIKATION: Inget tal.
FÖRFLYTTNING: 13 m/SR
HANDLINGAR: 4
INITIATIVBONUS: +14
SKADEBONUS: +7
SKADEKAPACITET:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 180
MENTAL BALANS: -250
NATURLIG RUSTNING: 2
BEGRÄNSNINGAR: Styrd av stjärnorna — följer stjärnorna i sina vandringar.
FÖRMÅGOR: Förhäxar alla med negativ balans mellan -40 och -100, Kan påverka sin tids- och rumsuppfattning, Sänker temporärt mental balans hos människor i närheten med negativ mental balans med 50.
NACKDELAR: Dödsdrift, Homofobi, Fobisk rädsla för dagsljus, Förträngningar, Jagad, Tvångsmässig mördare, Schizofreni,
FÄRDIGHETER: Smyga 26, Undvika 26, Dolkar 30, Kastvapen 30, Krossvapen 30, Slåss utan vapen 30, Gömma sig 22, Överlevnadskonst 20, Kontaktnät: schakaler 12, Skugga 16, Strid i mörker 16
ANFALLSSÄTT: Bett 16 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor 18 (skr 1-7, ls 8-15, as 16-24, ds 25+)

Coyotes ljusa skugga Coyote befinner sig sedan några år tillbaka i strid med sin ljusa skugga, de positiva sidor hos honom som har tagit fysisk form. Skuggan finns aldrig längre bort än någon kilometer från Coyote. Den försöker, förgäves, hindra honom från att skada någon. Till det yttre har skuggan behållit mycket av Coyotes ursprungliga mänskliga form. Den är en spenslig, svart ung man med sorgsna ögon och halvlånga dreadlocks. Om skuggan dödas återskapas en ny skugga. Så länge Coyote finns kommer den att existera.



**HE WALLS OF THE ROOM NO LONGER SEEMED TO MEET IN RIGHT ANGLES...
MY MIND WAS PERCEIVING THE WORLD IN TERMS OF OTHER THAN SPATIAL
CATEGORIES.** "ALDOUS HUXLEY, THE DOORS OF PERCEPTION"

PERSONLIGHET: Skuggan är en tålmodig, sorgsen och om-
tänksam varelse. Den är helt inriktad på att söka "omvän-
da" sin mörka tvilling. Allt annat är oviktigt för den. Den
griper aldrig, under några omständigheter, till våld.

ROLLSPELSTIPS: Tala lugnt och vänligt, men var en smula från-
varande med blicken och rösten.

RÖR	26	EGO	12
STY	30	KAR	6
TÅL	30	UPP	22
UTS	3	UTB	2

LÄNGD: 190 cm

VIKT: 120 kg

SINNEN: Ser infrarött.

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +7

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 180

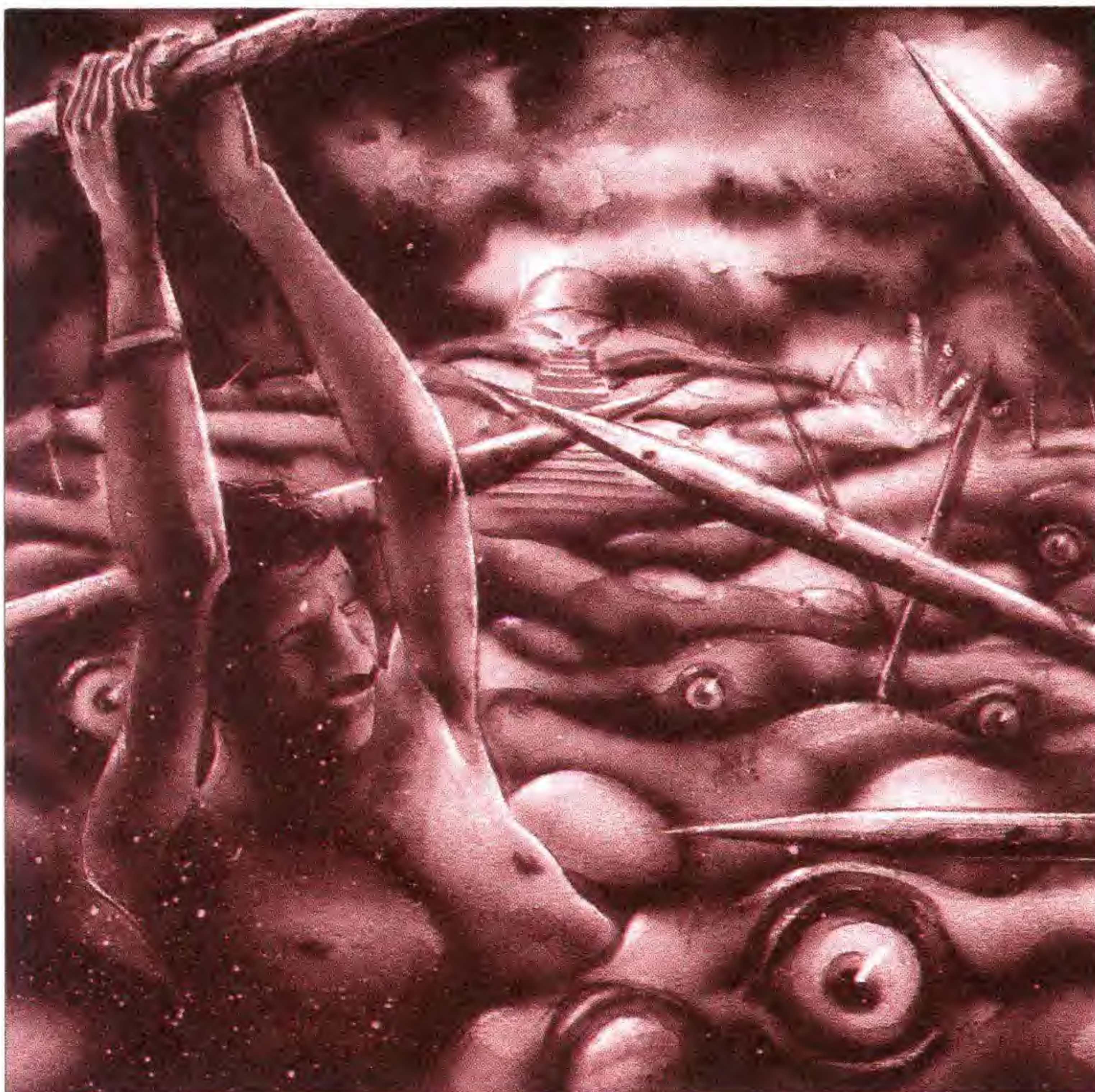
MENTAL BALANS: +250

NATURLIG RUSTNING: 2 p

BEGRÄNSNINGAR: Styr av sin mörka tvilling — följer honom

FÖRMÅGOR: Förhäxar alla med positiv balans mellan +40 och
+100, Kan påverka sin tids- och rumsuppfattning, Höjer tem-
porärt mental balans hos människor i närheten med posi-
tiv mental balans med 50

FÄRDIGHETER: Smyga 26, Undvika 26, Dolkar 30, Kastvapen
30, Krossvapen 30, Slåss utan vapen 30, Gömma sig 22, Över-
levnadskonst 20, Kontaktnät: schakaler 12, Skugga 16, Strid
i mörker 16



ANDEN ÄR FÖRRÄDISK I AL-MASSOUR. VI FASTNADE MELLAN HÖGA KLIPPOR I EN WADI FYLLD AV DRIVSAND. LUFTEN VIBRERAR AV HETTA. DET ÄR HOPPLÖST ATT DRA UPP TERRÄNGVAGNARNA. DE SJUNKER BARA DJUPARE NÄR VI FÖRSÖKER. OCH VI ÄR INTE ENSAMMA. DEN FÖRSTA RAKETEN KOMMER TJUTANDE FRÅN KLIPPKRÖNET. EN BIL EXPLODERAR OCH LUFTEN FYLLS AV ELD, FÖRVRIDEN METALL OCH SÖNDRSLITNA KROPPAR. VI TAR SKYDD UNDER KLIPPORNA. NÄSTA RAKET. EN GRANAT TAR UT LUC OCH NICOLE. AUTOMATELD FRÅN ALLA SIDOR. EN TRÄFF I SIDAN SÄNKER MIG. SKOTTLOSSNINGEN DÖR UT. JAG HÖR DERAS JEEPAR KÖRA BORT.

JAG KAN RESA MIG FAST DET GÖR ONT. DET RYKER FRÅN BILVRAGEN. MEN NÅGOT ÄR FEL. KLIPPORNA RESER SIG HÖGRE, MER REGELBUNDNA. NÅGOT RÖR SIG I SKUGGORNA, GLITTRANDE ÖGON SER PÅ MIG.

AIA— Den levande jorden

SANDEN RÖR SIG UNDER MINA FÖTTER, MJUKT BÖLJANDE SOM ETT LEVANDE VÄSEN. OCH JAG KÄNNER HUR JAG SJUNKER. DET HJÄLPER INTE ATT KÄMPA EMOT, SANDEN GRIPER OM MIG MED STARKA HÄNDER OCH DRAR NED MIG I MÖRKRET. MIN UNIFORM SLITS I TRASOR, HUDEN SARGAS. SANDEN TRÄNGER IN IN VARJE ÖPPNING I MIN KROPP, BÄDDAR IN MIG I EN PULSERANDE KROPP AV SAND SOM LÅNGSAMT, LÅNGSAMT SLIPAR NED MIN HUD, MIN KROPP TILL DE NAKNA BENEN."

METROPOLIS ÄR INTE DEN ENDA PLATS SOM ÄR OSYNLIG FÖR OSS, DOLD AV ILLUSIONERNA. NÄR VI SER UT I DEN SANNA VÄRLDEN UTANFÖR STÄDER OCH BEBYGGDA OMRÅDEN MÖTER VI ANDRA DIMENSIONER ÄN DEN STORA STADEN.

En av dem är Gaia, den levande jorden. Våra skogar och stäpper är fragment av den stora vildmarken där äta eller ätas är den enda lagen. Gaia är den obarmhärtiga livskraften, livet som självändamål i form av en sjudande vildmark. Innan vi störtades av Demiurgen var Gaia den Edens lustgård som finns kvar i våra legender. Då hade vi makt att leka bland farorna i vildmarken. Då fruktade ingen döden. Nu är vi så försvagade att mötet med den levande jorden nästan alltid slutar i katastrof.

Portar till Gaia Alla revor i illusionerna som uppstår i vildmarken öppnar vägen till Gaia. I början av vår fångenskap ledde många vägar till den levande jorden. Nu är vildmark något ovanligt som bara finns i de mest avlägsna bergstrakterna, urskogarna och polarområdena. Portar till Gaia yttar sig som förvridningar av naturen — förändrad växtlighet, klimatförändringar eller egendomliga väderförhållanden. Det förändrade området har öppnat sig mot Gaia. En varelse som rör sig in mot områdets mitt löper stor risk att förlora sig in på den levande jorden och inte hitta ut till vår verklighet igen.

Olika naturtyper omväxlas i Gaia. Det finns isslätter och drypande regnskogar, grunda havsbukter och djupa insjöar, främmande korallskogar och djur utan likhet med dem som utvecklats på jorden. Portaler mot Gaia består av samma slags natur som den levande jorden där de öppnar sig. Från skogar går portaler in till Gaias urskogar, öknar öppnar sig mot öknar, bergslandskap mot berg. Portar mot Gaias skogar finns i resterna av urskog i Amazonas mellan floderna Tefé och Tapauá, i Sarawak på Borneo, i Karpaterna på gränsen mellan Sovjet och Rumänien, i norra Kanada och i centrala Tanzania.

Portar mot ökenområden finns i centrala Sahara, i Takla Makan i Asien, Rub'al Khali på Arabiska halvön och Great Victoria Desert i Australien. Portar i Himalaya, Tien Shan, Anderna och norra delarna av Klippiga Bergen leder in mot Gaias bergslandskap. Från Antarktis och centrala Grönland öppnar sig vägar mot oändliga isslätter.

Människor som lever nära permanenta portaler har lärt sig att hantera kraften från Gaia så att de inte av misstag dras in mot den levande jorden. Tuaregerna i Sahara, stammar som bor nära portalerna i Amazonas och byborna i Karpaterna har amuletter och enkla besvärjelser som hjälper dem att undvika förvridna områden, eller hjälper dem att ta sig ut igen om de skulle hamna på den levande jorden.

Vid enstaka tillfällen har den levande jorden spritt sig in över vår verklighet. Delar av våra skogar har fått Gaias egenskaper. Marken och stenarna har blivit besjälade. Människor som bor i området har förvildats. Mest kända på senare år är vildmännen i Karelen, som förvildades under några månader när den levande jorden spred sig över norra Finland.

Vandrare genom illusionerna En del vilda djur har förmågan att se den levande jorden. De kan leda en människa med sig genom illusionerna. Vargar och koyoter, vissa fågelarter, björnar och vita hjortar är kända för att kunna göra det. I Gaia finns många varelser som har sökt sig in i vår mytologi: fauner och dryader, satyrer och enhörningar. Alla hör hemma på andra sidan slöjorna i den stora vildmarken och kan leda en människa över gränsen. Där finns också en uppsjö av stora vilddjur som då och då hittar in i vår värld och kalasar på människor eller husdjur.

Dingo Dingo är den starkaste länken mellan mänskligheten och Gaia. Före fångenskapen var Dingo våra jaktkamrater på den levande jorden. Nu strövar de i flockar mellan Gaia och vår verklighet. De vandrar obehindrat mellan illusionen och den levande jorden och kan leda människor till Gaia. Dingo liknar hundar, men är senigare och något större. Våra tamhundar är ättlingar till Dingo. Dingo kan para sig med tamhundar. Avkomman blir storväxt, intelligent och har förmågan att öppna illusionerna mot Gaia.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	1T10 (6)
STY	2T10 (11)	UPP	3T10 (17)
TÅL	10+1T10 (16)		

LÄNGD: 1 m

MANKHÖJD: 1,25 m

VIKT: 60 kg

SINNEN: Skarpt luktsinne. Ser rörelser skarpt.

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÄRDIGHETER: Gömma sig 16, Spåra 17, Undvika 16

ANFALLSSÄTT: Bett 16 (skr 1-4, ls 5-9, as 10-15, ds 16+)

HEMORT: Gaia

ANTAL: 5T10 (5-50)

Magiska portaler Magiker, särskilt passionsmagiker, kan öppna nya portaler mot den levande jorden med hjälp av ritualer. De behöver någonting som liknar vildmark för att utföra besvärjelsen, men det behöver inte vara de orörda områden där naturliga portaler öppnas. Det räcker med en övervuxen ödetomt eller ett skogsområde som inte har avverkats på hundra år. Magikern inviger ett tillfälligt tempel i det vildvuxna området och utför ritualen för att öppna en portal.

Portal mot Gaia *Besvärjelse inom Passionens skola*

Magikern ser ut mot Gaia. En portal öppnas mot den levande jorden, i form av en förvridning av naturen runt magikern. Varelser i Gaia blir samtidigt medvetna om magikern och kan ta sig in i vår verklighet genom portalen. Kastas besvärjelsen i Gaia öppnar magikern en portal tillbaka hit.

SV: 15

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 65

RITUAL

UTRUSTNING: En levande organism som kan tillhöra den del av Gaia magikern söker kontakt med — en sandråtta el. dyl. för öknen, en ormbunke eller fågel för urskogen, en arktisk fågel för isslätterna, en bergsblomma för bergen.

MAGISKA REDSKAP: Bägaren

SKYDDSCIRKEL: Enkel cirkel ristad i jorden, befast med magikerns blod. Skyddar från varelser som kommer in från Gaia och gör att magikern inte påverkas av den levande jordens kraft.

INVOKATION: Rytmskt rasslande med tomma frökapslar eller liknande. Oartikulerat, utdraget klagande.

GESTER: En långsam, rytmisk dans runt skyddscirkelns inre kant.

VISUALISERING: Magikern utplånar gradvis sina medvetna tankar och koncentrerar sig på direkta sinnesintryck. Ingen visualisering.

VARAKTIGHET: 1 dygn

TID ATT KASTA: 1 timme

Den levande jorden Den levande jorden gör skäl för sitt namn. I Gaia är allt vid liv. Marken, träden och stenarna har liv och medvetande. Allt drivs av en hunger att äta, att växa, att föröka sig och överleva. Marken och stenarna kan sluka oförsiktiga vandrare. Träden sträcker sig efter allt som lever. Rovdjuren är fasansfulla. Jordens alla tidsåldrar öppnar sig mot Gaia. Här finns allt från de första amfibierna över dinosaurerna till sabeltandade tigrar och mammutar.

Olika naturtyper växlar och glider in i varandra. Nya arter bildas ständigt. Förändringen är så snabb att en skog kan förvandlas öken på ett par år. Mutationer är vanligare i Gaia än i vår verklighet. En nyfödd varelse på tio har omfattande mutationer.

Alla varelser kan para sig med varandra. Det är som om besvärjelsen Korsbefruktnings ständigt omfattade allt levande i Gaia. (Besvärjelsen är i själva verket hämtad från Gaia. När den kastas bildas en tillfällig förbindelse mot den levande jorden). Korsningar mellan växter och djur är vanliga.

Jungfrufödslar är vanliga. Spontan äggdelning förekommer också hos tvåkönade djur. Varje vecka en kvinna tillbringar i Gaia är det 1 chans på 20 att hon ska börja utveckla en klon av sig själv i livmodern. Alla parningar leder till befruktning.

Gaia är inte en planet, trots att den har en krökt horisont där solen går upp och ned. Den som reser i en rät linje kommer aldrig tillbaka till utgångspunkten. Den som flyger över Gaia följer bara en oändligt krökande yta som tycks vrida sig in i sig själv, men aldrig krympa. Vissa magiker hävdar att Gaia omfattar hela vårt universum och är ett alternativt sett att se världen, parallellt med Inferno, Metropolis och vår egen illusion.

Levande mark All mark i Gaia lever och äter. I första hand bryter den ned döda växter och djur, men delar av marken kan angripa levande varelser. Sådana markområden känns igen på att de aldrig är täckta av växter. Allt växtmaterial har redan slukats. Djur som kommer ut på levande mark sjunker som i kvicksand. Marken öppnar små gropar under varelsen, griper tag i den och drar långsamt ned den.

Ett RÖR-slag kan rädda den som håller på att dras ned av marken. Efter en stridsrunda görs slaget på -2, efter yt-

terligare en SR på -4 osv. tills marken slutligt har slukat varelsen efter 5+1T10 rundor.

Den som har slukats av marken kan inte själv ta sig upp. Han måste räddas av någon som lyckas dra upp honom. Räd-daren slår ett STY-slag med högre effekt än STY-slaget spelledaren gör för den levande marken. Marken har en styrka på 20+2T10. Flera kan lägga samman sin effekt för STY-slag, om de kan greppa den sjunkande samtidigt.

När den har slukat sitt byte börjar den levande marken mala ned kroppen och absorbera näringen och kroppssaf-terna. Den nöter ned hela kroppsytan och gör en skråma i skada varje stridsrunda. När offret får sitt första allvarliga sår är all hud avskavd och musklerna blottade. Den drabbade måste under läkarvård omedelbart för att inte förblöda el-ler få livshotande infektioner.

Regression Människor som går ut på den levande jorden återvänder till sitt ursprung. Vi förlorar all kultur och blir mer och mer djuriska. Att äta, överleva och föröka sig blir gradvis det enda viktiga som tränger undan alla andra in-tressen. Det sker förrädiskt och omärkligt, tills vi efter nå-gra månader på den levande jorden har förvandlats till ovan-ligt intelligenta chimpanser.

Det betyder inte att vi blir otrevliga eller inte intresserar oss för andra människor. Vi är fortfarande sociala, vi tyck-er om att leka, men på samma sätt som hundvalpar som slåss för att öva sig inför kommande strider. Språket blir ointres-sant annat än för att överföra de allra enklaste budskap.

Utbildningsvärdet sjunker med ett steg för varje vecka i Gaia, tills det når noll. Värden för alla färdigheter utom Klätt-ra, Smyga, Undvika, Kasta, Närstrids- och kastvapen, Slåss utan vapen, Simma, Gömma sig, Leta och Överlevnadsskonst sjunker också med ett steg per vecka, till noll.

Effekterna av för- och nackdelar trubbas av. De ger bara hälf-ten så stora modifikationer i skräcksituationer som vanligt.

Språket utarmas. Under de tio första veckorna i Gaia min-skar ordförrådet gradvis till några hundra ord. Under de föl-jande tio veckorna minskar det till några tiotal ord. All syn-tax försvinner. Det går inte att sätta samman hela meningar längre. Människor som hamnat i Gaia och inte hittar tillba-ka förvandlas alltså snabbt till en slags urmänniskor. Sådana finner ibland sin väg tillbaka till vår verklighet, där de ger upp-

hov till berättelser om apmän och vargbarn. Det tar sedan fle-ra månader, ibland år, att återfå den mänskliga kulturen. Det tyska naturbarnet Kaspar Hauser är ett av de mest kända ex-emplen på någon som har återvänt efter ett besök i Gaia.

Den som stannar längre i Gaia fortsätter att regrediera, men långsammare. Sedan den civiliserade fernissan har försvun-nit kan besökare på den levande jorden fortsätta som ur-människor i 1T10 år. Därefter börjar de krympa och få kraf-tig hårväxt. Under ytterligare 1T10 år krymper de till halva sin ursprungliga storlek och förlorar slutgiltigt allt språk. Ef-ter den fasen börjar de gå på alla fyra.

Under ytterligare 1T10 år förlorar de flockinstinkterna och tappar sina sociala talanger. De möts bara för att para sig. Gradvis under ytterligare 5T10 år krymper de samman till rättliknande varelser, amfibier, fiskar och blötdjur, för att slut-ligen lösas upp i aminosyror.

När hela cykeln är fullbordad evolverar de tillbaka till män-niskor under loppet av 7T10 år, för att sedan börja regredi-era igen. De som aldrig lyckas lämna Gaia fortsätter att för-ändras fram och tillbaka. De slutar aldrig att vara sig själva, även om minnen från tiden som människa försvinner när de regredierar, på samma sätt som minnet raderas när vi dör.

Andra varelser drabbas av samma effekt när de besöker Gaia. Det gör att ingen lyckats ta kontrollen över den levande jorden. Alla förlorar sin motivation när de återvänder till sitt ursprung.

Sönderfallet Allt som tillverkats av människohand för-störs snabbt i Gaia. Byggnader ruttnar eller vittrar och fal-ler ihop på något år. En vandrare behöver bara gå några da-gar så börjar kläderna ruttna och falla av honom. Metall ros-tar eller ärgar på någon vecka.

Slå 1T10 efter en dag för alla föremål rollpersonerna har med sig in i Gaia. Blir resultatet 10 har föremålet förstörts. Fortsätt och slå 1T10 för varje dag. Risken att ett föremål ska förstöras ökar med ett för varje dag, men blir aldrig större än 9 på 10. Så länge du slår ettor klarar sig föremålen, ock-så efter den tionde dagen.

En rollperson med tur kan, om spelledaren tillåter det, alltid klara slaget. Någon med otur åker automatiskt dit på dag ett.



**AN'T BREAK FREE, AND I HEAR THEM CALL ONCE MORE
THEY WANT TO PLAGUE YOU THEY'RE HERE ONCE MORE
THEY WANT TO LIE WITH YOU THEY WANT TO TAKE YOU
TO THE SHAME OF YOUR PAST** "FIELDS OF THE NEPHILIM"

JORDENS VÄKTARE ÄR EN GRUPP MÄNNISKOR OCH ANDRA VARELSER SOM FÖRSÖKER ÖPPNA PORTARNA MOT GAIA OCH URHAVET FÖR ATT LÅTA VÅR VERKLIGHET UPSLUKAS AV DEN LEVAND E JORDEN OCH HAVET. SEKTENS MEDLEMMAR HAR OLIKA MOTIV FÖR SITT HANDLANDE.

Några ser det som den snabbaste, enklaste vägen att utplåna illusionen och uppväcka människan ur hennes dvala. Några av mänsklighetens gamla fiender försöker att för alltid fångsla människorna i Gaia. Mänskliga passionsmagiker i sekten tror sig kunna kontrollera den levande jorden, ett farligt misstag. Några mänskliga romantiker vill helt enkelt "återvända till ursprunget".

Sekten utnyttjar magi för att radera våra illusioner och få Gaia och Urhavet att invadera verkligheten. De arbetar med orörd natur och har lyckats öppna stora portaler.

Sektens historia Jordens väktare har sina rötter i början av 60-talet. Då öppnades av okänd anledning en port mot Gaia i en dal i Nevadaöknen. Fredsrörelsen hävdar att

ut i vår verklighet. Några av varelserna tog mänsklig form. Andra dolde sig i öknen i sin verkliga form.

Militärpsykologen Scott Deproy kom till platsen när militären fick upp ögonen för fenomenet. Tillsammans med en liten specialstyrka tillbringade han en tid inne i Gaia. Han förhörde alla som kom ut ur porten. Deproy utvecklade en våldsam fascination för Gaia.

Han sökte sig till passionsmagiker med kunskap i ämnet och 1964 bildades Jordens väktare, med Deproy som grundare och drivande kraft. Organisationen var redan från början en brokig skara av militärer, magiker, människor som varit inne i Gaia och varelser som kommit ut genom porten till vår verklighet. Gemensamt för alla var intresset för att vidga portalen, att utsträcka Gaias makt över vår värld. De började söka, och finna, andra portaler och potentiella platser för portaler. De fann liknande fenomen i djuphavsgravarna, portar till Urhavet. Men ännu efter 30 år har de inte funnit något sätt att skapa stora, permanenta portaler som sprider sig över stora ytor av vår verklighet.

JORDENS VÄKTARE

den öppnades av atomprovsprängningarna på 50-talet.

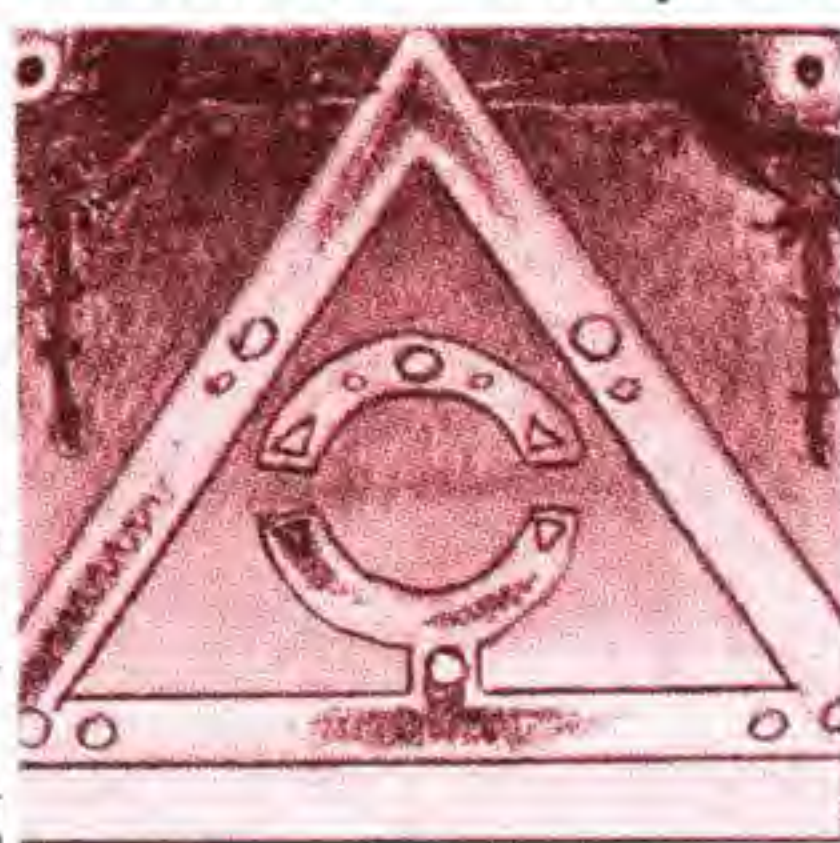
Andra menar att den öppnades för att människor med förhöjt medvetande begav sig dit och sökte efter den. Några hundra människor försvann in genom porten innan

militären spärrade av området och satte upp en permanent bevakning.

Passionsmagiker drogs till området för att studera porten. Några av dem förrirade sig in genom den. En del kom ut igen i mer eller mindre mänsklig form. Varelser som varit fångna i Gaia tog sig

Sektbeskrivning Jordens väktare har över 20 000 medlemmar, varav 15 000 i USA. Resten finns spridda över de övriga världsdelarna, med tonvikt på Europa. Den ursprungliga gruppen som träffades i Nevada på 60-talet finns fortfarande kvar i närheten av den ursprungliga portalen. Ledningen finns i Parcanay i Nevada. Därifrån styrs de lokala grupperna över hela världen.

De lokala grupperna finns på större orter och har stor handlingsfrihet. Policy och organisationsövergripande beslut tas av ledningen. Organisationen är formellt demokratiskt uppbyggd, med årskongresser och val av styrelsen, men i praktiken har samma människor suttit i styrelsen sedan grundandet.



Scott Deproy är ordförande. Han befinner sig i Parcanay i Nevada. Andra viktiga ledare är Erzangoule och Eleanor Mazcourits, båda i Nevada, och Ariane Sciropo i Australien.

Medlemmarna värvas i första hand bland människor med egen erfarenhet av Gaia. Under 90-talet har en del nya medlemmar värvats från miljörörelsen, men organisationen är försiktig med att ta in medlemmar utan någon som helst erfarenhet av Gaia.

Jordens vänner är en rik rörelse. Deproy vet hur man skaffar pengar. Han har fått pengar ur den amerikanska militärbudgeten och från olika fonder och stiftelser. Flera av medlemmarna är också välbeställda. Rörelsen kan vid behov skaffa fram militära resurser. Den är formellt löst knuten till Pentagon.

Organisationen har sitt starkaste fäste i USA, särskilt i Nevada och Louisiana, där de två största grupperna finns. I Europa är de stora i Frankrike och England. De finns inte alls i Afrika och har bara små grupper i Sydamerika och Asien. Vaktarna har observationspunkter på orörda platser över hela världen: i Amazonas, delar av Stilla Havet, Australien, Sibirien och polartrakterna. Observationspunkterna är maskerade som forskningsstationer. Jordens väktare bedriver en del forskning i ekologi. I städer har rörelsen vanliga föreningslokaler. I Parcanay i USA finns en hel liten stad som ägs av organisationen. Jordens väktare är ingen kult i ordets egentliga mening. Det finns inga hemliga tecken, men medlemmarna kontrollerar noga främlingars identitet innan de avslöjar något som rör organisationens egentliga syften.

I första hand litar Jordens väktare till öppna metoder för att bekämpa motståndare. De litar till att alla påståenden om vad de försöker göra låter orimliga. Mot fiender som hotar rörelsen fysiskt, till exempel genom att angripa forskningsstationer eller medlemmar, kan de tillgripa våld. I första hand försöker de vara diskreta, men om det blir nödvändigt utnyttjar Deproy sina kontakter med militären.

Flera av medlemmarna är varelser som har kommit till vår verklighet från Gaia. Rörelsen har inga andra kontakter med icke-mänskliga varelser.

Utåt sett är Jordens väktare en forsknings- och miljöorganisation som bedriver ekologisk forskning. Försöken att öppna portar mot Gaia och sprida den levande jorden över vår värld är ytterst hemliga. Bara organisationens ledare, ett tusental personer, känner till dem.

Organisationen samarbetar med flera miljöorganisationer och forskningsstiftelser. Den är nära knuten till extrema socialdarwinistiska grupper i USA.

Det finns människor och liktorer som har kommit rörelsens planer på spåren, men de har inte tillräckligt mycket bevis för att försöka göra något åt dem i stor skala ännu.

Parcanay, Nevada Parcanay ligger i Nevadaöknen, femton mil nordväst om Las Vegas. Platsen har fått sitt namn efter en övergiven gruvort i närheten. 1962 öppnades en portal mot Gaias öknar i närheten av Parcanay. Militären spärrade av tio kvadratkilometer. Fem år senare drog Pentagon in stödet för observation av oförklarliga fenomen och Parcanaybasen övergavs. Den övertogs raskt av Jordens väktare.

Basen består av tio gamla militärbaracker och en underjordisk bunker på bergssidan intill den gamla gruvstaden. Barackerna och bunkern är modernt inredda och luftkonditionerade. I bunkern står en superdator som Deproy har köpt ut från Pentagon. Där finns väktarnas hela verksamhet dokumenterad. Nedanför basen finns ett litet flygfält. En jordväg går ut till stora vägen, fem mil bort. En militär vägspärr bemannad av medlemmar i Jordens väktare håller folk borta.

Portalen börjar på andra sidan bergsryggen och sträcker sig en knapp mil genom öknen. Den har expanderat några kilometer sedan 60-talet. Från luften ser portalen ut som en permanent hägring, med darrande luft som döljer markytan. Nära centrum av portalen finns sandvirvlar som river upp dammoln och döljer sikten. Levande mark har spritt sig från Gaia genom portalen och finns på flera platser i närheten av basen. Vaktarna försöker hålla reda på var de farliga markområdena finns, men de flyttar sig hela tiden. Oförsiktiga vandrare dras lätt ned och försvinner.

I basen finns Scott Deproy och hans närmaste medarbetare, 150 personer. De gör expeditioner in genom portalen och sänder folk genom den för att kontrollera resultatet. I anslutning till militärbarackerna finns ett växthus fyllt av djungelväxter, en port mot Gaias skogar. Flera agoura och dingo finns på basen. De används för att finna vägen till portalen.

Scott Deproy Scott Deproy är en storväxt, vithårig man i 55-årsåldern. Han går klädd i amerikansk stridsuniform och röker stinkande cigariller. Han lämnar sällan väktarnas bas i Parcanay, där han utför experiment kring hur portalen påverkas av olika kraftfält.

PERSONLIGHET: Deproy är fixerad vid Gaia. I hans ögon är den levande jorden Edens lustgård, paradiset som han ska skänka mänskligheten genom att göra hela Jorden till en portal. Han betraktar den mänskliga kulturen som en misslyckad flykt från Gaia och sanningen om oss själva.

ROLLSPELSTIPS: Var eftertänksam och till det yttre resonabel. Tänk efter innan du svarar på en fråga. Visa gradvis att du är en fanatiker, genom att vinkla alla svar utifrån Väktarnas ideologi och vara fullständigt omedgörlig.

RÖR	12	EGO	19
STY	14	KAR	17
TÅL	11	UPP	15
UTS	9	UTB	20

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 75 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

2 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: -20

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för experiment med dödlig utgång

FÖRDELAR: Djurvän, Förhöjt medvetande, Magisk intuition,

NACKDELAR: Fanatism, Teknofobi, Förträngningar av händelser på Gaia, Mardrömmar, Missbrukare av lugnande medel, Tvångstanke: försöker hela tiden uppträda "naturligt", i enighet med sina instinkter

FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Gevär och armborst 12, Pilbåge 12, Pistol och revolver 10, Smyga 12, Undvika 12, Dol-

kar 14, Slåss utan vapen 14, Gömma sig 15, Leta 15, Fallskärmshoppning 12, Första hjälpen 12, Datorkunskap 15, Elektronik 15, Informationssökning 18, Ockultism 15, Radiotelegrafi 12, Språk: engelska 20, franska 15, spanska 14, tyska 12, Överlevnadskonst 20, Kontaktnät: militär 15, Kontaktnät: miljörelse 15, Köra bil 15, Humaniora 15, Psykologi 18, Naturvetenskap 12, Biologi 15, Matematik 10, Fysik 12

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Stridsuniform, cigariller, combat knife, vattenflaska, kompass och andra småprylar.

MAGI: Passionernas skola 30 (Alla besvärjelser till FV 18)

HEMORT: Parcanay, Nevada

Erzangoule Erzangoule är till det yttre en man i 30-årsåldern med mörkt hår och spansk-indianska drag. I själva verket är han en varelse som en gång fångslades i Gaia av människor och nu har flytt genom portalen i Nevada. I sin verkliga form är han en fem meter lång, kameleontliknande varelse. Han kan vid behov återta sin verkliga form.

Erzangoule hjälper Deproy att sprida den levande jorden över vår illusion, och söker samtidigt efter de människor som en gång fångslade honom. De har gått genom många återfödelser och minns inte längre någonting av händelsen, men Erzangoule är fast besluten att fånga dem och slunga in dem i Gaia. Han har inte hittat någon av dem ännu, men är några på spåren.

Erzangoule föraktar människor i allmänhet, men är fäst vid Deproy och några av de andra väktarna. Han tänker inte själv stanna i vår illusion om, eller när, den uppslukas av Gaia. Han kan inte tänka sig något värre än att återvända dit. Deproy och de andra väktarna känner inte till Erzangoules verkliga känslor. De tror att han är en sann idealist.

PERSONLIGHET: Erzangoule är besatt av tanken att hämnas på mänskligheten genom att låta vår illusion uppslukas av den levande jorden. Han har ibland problem med att spela människa på ett övertygande sätt.

ROLLSPELSTIPS: Titta intensivt på den du talar med, utan att riktigt låta blickarna mötas. Uppträd omväxlande för när-
gånget och överdrivet distanserat, som om du inte riktigt klarade att spela människa.

RÖR	20	EGO	22
STY	30	KAR	5
TÅL	25	UPP	18
UTS	13	UTB	10

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5 (i ödleform)

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 55 kg

SINNEN: Ser infrarött

FÖRFLYTTNING: 10 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +8

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 155

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Kameleont: kan smälta samman med bakgrunden, Byta skepnad

FÄRDIGHETER: Klättra 20, Automatvapen 15, Gevär och arm-borst 15, Pilbåge 20, Smyga 20, Undvika 20, Dolkar 20, Slåss utan vapen 20, Gömma sig 30, Första hjälpen 15, Dator-kunskap 12, Informationssökning 15, Språk: engelska 18, spanska 14, Överlevnadskonst 25

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Klädd i uniformsbyxor och undertröja. Alltid barfota. Bär gevär och kniv.

MAGI: Passionernas skola 30 (Alla besvärjelser till FV 15)

HEMORT: Parcanay, Nevada

LIVSLÄNGD: Obegränsad

Jordens väktare Den inre kärnan i organisationen består av magiker och militärer som var med i Nevada när porten först öppnades. Alla har varit inne i Gaia flera gånger och flera av dem har regredierat och mödosamt återhämtat sina förlorde kunskaper. De är mellan 40 och 70 år. Värdena gäller en genomsnittlig medlem, alla har unika kunskaper.

PERSONLIGHET: Alla är fullfjädrade fanatiker besatta av tan-

ken på att sprida Gaia över världen. De lägger stor vikt vid fysiska egenskaper, styrka och uthållighet.

RÖR	2T10+5 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	2T10+5 (16)	KAR	2T10 (11)
TÅL	2T10+5 (16)	UPP	2T10+5 (16)
UTS	2T10 (11)	UTB	2T10 (11)

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: -20

FÄRDIGHETER: Klättra 16, Automatvapen 16, Gevär och arm-borst 16, Pilbåge 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 16, Slåss utan vapen 16, Simma 16, Gömma sig 16, Leta 16, Första hjälpen 12, Överlevnadskonst 15, Naturvetenskap 10, Biologi 15

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Vanligen klädda i stridsuniform eller vild-marksutrustning. Många bär på gevär.

MAGI: Passionernas skola 20 (Alla besvärjelser till FV 15)

Sandätare Sandätare är en ökenvarelse från Gaia som har spritts in genom porten i Nevadaöknen och finns i närheten av väktarnas bas. De ser ut som stora tusenfotingar och rör sig under sanden på jakt efter smådjur. De jagar i flock, genom att ligga stilla i ett stjärnmönster under sanden och gå till anfall när ett djur rör sig in bland dem.

RÖR	10+1T10 (16)	TÅL	10+2T10 (21)
STY	10+1T5 (13)	UPP	10+1T10 (16)

LÄNGD: 200 cm

MANKHÖJD: 50 cm

VIKT: 80 kg

SINNEN: Känner rörelser i sanden.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR



Å FICK JAG SE EN BLEKGUL HÄST OCH MANNEN SOM SATT PÅ DEN, HANS NAMN VAR DÖDEN, OCH DÖDSRIKET FÖLJDE MED HONOM. OCH ÅT DEM GAVS MAKT ÖVER FJÄRDEDELEN AV JORDEN. "UPPENBARELSEBOKEN 6:8"

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

NATURLIG RUSTNING: 4

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+), paralyserande gift med styrka 2T10. Paralyserar på hela Tål, annars ingen effekt.

HEMORT: Gaia

ANTAL: 5+1T10

Agoura Agoura är indianernas namn på varelser som flyr in i vår verklighet när portar öppnas mot Gaias öknar. De är stora som människor och har grågul, förtorkad hud täckt av ringar och rektanglar i mörkare nyanser. De kan springa på alla fyra eller gå upprätt, lätt framåtlutade. Huvudet upptas av käkarna och fem svarta facettögon. De är intelligenta och samarbetar ibland med Jordens väktare, men tillhör inte direkt organisationen. De håller sig i närhet av portalerna mot Gaia och många återvänder in till den levande jorden efter en tid i vår värld.

PERSONLIGHET: Agoura är hungriga och outgrundliga. De äter allt som kommer i deras väg. De lär sig lätt tala mänskliga språk, men tycks inte betrakta människor som särskilt intressanta.

RÖR 10+1T10 (16)

STY 20+1T10 (26)

TÅL 20+1T10 (26)

EGO 20+1T10 (26)

UPP 10+1T10 (16)

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 100 kg

SINNEN: Skarp hörsel och luktsinne. I övrigt som människor.

KOMMUNIKATION: Talar sinsemellan med knäppande, skrapande ljud. Kan lära sig mänskliga språk.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160

NATURLIG RUSTNING: 3

FÖRMÅGOR: Finner alltid den närmaste porten mot Gaia.

FÄRDIGHETER: Smyga 16, Undvika 16, Gömma sig 26, Leta 26

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor (skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+)

HEMORT: Gaia

ANTAL: 1T10 (6)

PAZUZU ÄR DET KOLLEKTIVA MEDVETANDE SOM BILDAS AV ALLA INSEKTER, KRÄFTDJUR, TUSENFOTINGAR, MASKAR OCH SPINDLAR. VAR OCH EN FÖR SIG ÄR INSEKTER, MASKAR OCH SPINDLAR OINTELLIGENTA, INSTINKTSSTYRDA VARELSER. TILLSAMMANS FORMAR DE ETT HOTFULLT INTELLEKT SOM ÖVERVAKAR MÄNSKLIGHETEN OCH SMIDER EGNA PLANER MOT DE SPLITTRADE ARKONTERNA.

Pazuzu placerades i vår verklighet av Demiurgen, som en fångvaktare vid sidan av arkonter och liktorer. Liksom liktorerna är den fånge i illusionerna tillsammans med oss. Före vår fångenskap var Pazuzus kropp samlad till ett samhälle, en stad av insekter, maskar och spindlar i Gaia. Nu är den splittrad i miljarder djur som föds och dör över Jordens yta. Den avskyr människan, men tvingas lyda arkonterna och bevaka oss utan att ge sig till känna. Sedan Demiurgen försvann har den börjat agera på egen hand mot mänskligheten. Över långa avstånd håller djuren som bildar Pazuzu kontakt med kurer, snabba insekter som flyger över stora ytor och sprider information. Inom insektssamhällen kommunicerar de med sig-

Pazuzu har planer på att öppna en väldig portal och sammanföra vår verklighet med Gaia. Den hör till de få varelser som bibehåller sin tankeförmåga på den levande jorden, troligen för att den formas av oberoende, enkla individer. Många antar att Pazuzu ursprungligen skapades på Gaia och fördes in i vår verklighet av Demiurgen. Pazuzu kan ta fysisk form för att kommunicera med andra varelser, som en människoliknande kropp sammansatt av tusentals insekter och maskar. Men det vanligaste är att den gör människor till delar av det egna intellektet, så att den kan kommunicera direkt med andra människor genom dem. Den materialiserar sig också som Insekternas herrar, ovanligt stora exemplar av varje art som syntetiserar information från alla individer inom den egna arten. Den kan ge tecken till sina tjänare genom att låta insekter flyga i vissa mönster, bilda tecken tillsammans eller utsöndra sekret i tecken som har en betydelse.

Pazuzus tjänare Pazuzus tjänare är människor som drömmer om att själva tas upp som fragment i det större med-



naler och kemiska substanser. Alla världens insekter är ständigt i kontakt med varandra. Om ett stort insektssamhälle utplånas eller avskärmas från resten av världens insekter blir Pazuzu tillfälligt förvirrad, innan den lyckas omlokalisera information och kommunikationsvägar. Den kan förändra sin egen "hjärnstruktur" genom att avla fram nya arter och ändra de gamlas beteende.

Om den koncentrerar sig kan Pazuzu kontrollera varje enskild individ i sitt medvetande. I vanliga fall kontrollerar den hela svärmar genom enkla individer, som drottningarna i bi- och myrsamhällen, eller hela arter.



vetandet och bli delar av Pazuzu. De har kontaktats av Pazuzu eller själva kommit underfund med dess existens, och fascinerats av den. Några får sin önskan uppfylld och blir delar av Pazuzus intellekt. Andra tjänar insekternas furste under hela livet utan att få mer än en aning om hur det är att vara en liten del av det stora medvetandet.

Sektens historia Pazuzu har haft mänskliga tjänare sedan vår fångenskaps början. De har samlats i kulter och offrat till sin gud under många namn. Teckentydare har tolkat insekternas rörelser och signaler i templen. Vissa kulter har koncentrerat sig

på en insektsart. I Afrika har det funnits bikulter och termitkulter, i Europa myrkulter, bikulter och getingkulter. De har hela tiden haft kontakt med varandra, över hela Jorden, genom Pazuzus närmaste tjänare som är delar av det kollektiva medvetandet.

Under 1900-talet har Pazuzu börjat agera aktivt genom att införliva fler människor i sitt medvetande. I Europa och Nordamerika har tusentals människor förförts av insekternas konung och låtit sig uppslukas av honom.

I tredje världen och bland urbefolkningar finns de gamla pazuzukulterna kvar. I västvärlden håller kulterna en låg profil och undviker att verka utåt som insektskulter. Europas pazuzukultister är nära knutna till en insektsforskningsstiftelse i Frankrike.

Sektbeskrivning I Europa har pazuzukulten 4-5000 anhängare, varav några hundra är delar av den kollektiva intelligensen. I USA och Latinamerika finns vardera ungefär lika många anhängare. I Afrika har kulten av tradition ett starkt fäste med 30-40 000 anhängare fördelade på flera mindre kulter. I Asien finns 4-5000, i Australien ett tusental och i Oceanien ett par tusen anhängare.

De olika grenarna av kulten kommunicerar sällan på annat sätt än genom Pazuzu. De har inga formella, gemensamma möten och ingen samordning annat än vad som sker genom Pazuzu. De traditionella insektskulterna är ordnade som "samhällen" med arbetare och krigare under "de upphöjda" som är en del av Pazuzus medvetande. De moderna kulterna i USA och Europa har också en strikt funktionsuppdelning, men den är inte lika rituellt utformad. Varje avdelning eller kult har sina egna ledare, de upphöjda som är en del av Pazuzu. De traditionella kulterna leds ofta av en enda "drottning". Bland moderna pazuzudyrkare kan det finnas flera ledare för en grupp. De europeiska pazuzuanhängarna styrs av en grupp på åtta personer i Frankrike. Formellt överhuvud är Heloïse Baudou.

Medlemmarna kommer från alla grupper i samhället. Gemensamt för dem är att de har kontaktats av Pazuzu eller på annat sätt kommit i kontakt med insekternas medvetande. Pazuzu drar i första hand till sig hierarkiskt präglade, rigida människor.

Pazuzus tjänare har tämligen stora ekonomiska resurser i Europa och USA. På vissa platser i Afrika har de politiskt

inflytande. De kan skaffa fram tunga vapen, men har inte tillgång till rent militär materiel.

Pazuzu ser till att ha sina tjänare spridda över hela världen. På senare år har den koncentrerat sig på västvärlden, där de nya kulterna finns, men de traditionella pazuzukulterna finns kvar över hela världen.

I de traditionella kulterna finns tempel byggda som termitstackar eller getingbon, fyllda av heliga insekter. Europas och USA:s pazuzutjänare håller till i vanliga lokaler, ofta en bit utanför närmaste samhälle. Det finns alltid mycket insekter i närheten av pazuzus tjänare. Invändigt krälar lokalerna av tusentals insekter. Golvet är täckt av döda insekter och sekret. Luften surrar av flugor, getingar och bin.

De upphöjda, som är en del av Pazuzus medvetande, känner igen varandra på lukten och kroppsspråket. Andra anhängare använder signaler hämtade från insektsvärlden för att hälsa varandra.

Pazuzu föredrar att själv förintä alla fiender. Den sänder ut insektssvärmar eller giftiga insekter för att döda människor som kan vara ett hot. Pazuzus tjänare försvarar sig själva mot yttre fiender, men föredrar att använda Pazuzu för att röja folk ur vägen.

Sekten har inte anknytning till andra varelser än Pazuzu. De kan kalla på insektsvarelser från Gaia som är en del av Pazuzus medvetande och samarbetar med Insekternas herar, jätteinsekter som är en del av Pazuzu.

Pazuzus tjänare håller sig helt för sig själva och avslöjar ingenting om det kollektiva medvetandet eller om sina planer. Vissa pazuzukulter har haft kontakt med Jordens väktare och liknande grupper. De traditionella pazuzukulterna är ibland knutna till andra traditionella religioner.

Liktorer och arkonter är misstrodda mot Pazuzu, men jagar den inte aktivt.

De upphöjda De upphöjda har gjorts till delar av Pazuzus medvetande. De har undertryckt sin egen identitet så att de själva uppfattar att den har förintäts. De lever i ständig kontakt med alla världens insekter, maskar och spindlar, som en del av Pazuzu. De upphöjda har ingen egen vilja och tänker aldrig en egen tanke. De är skärvor i Pazuzus medvetande. När de talar, är det Pazuzu som talar. De ser till att alltid har insekter omkring sig för att underlätta kommunikationen

med resten av medvetandet. De utsöndrar substanser som kan läsas av olika insektsarter och ger tecken som insekter känner igen.

I traditionella pazuzukulter är de upphöjda heliga inkarnationer av guden själv. De hålls avskärmade i templets inre kammare, omgivna av tusentals insekter. Bara de högsta tempeltjänarna får besöka dem.

Bland moderna pazuzutjänare är de upphöjda ledarna för kulten, förebilder att ta efter. De hålls avskärmade från omvärlden, eftersom de har svårt att röra sig i samhället utan att väcka uppmärksamhet. De drar till sig insekter och har svårt att kommunicera på ett otvunget sätt med människor. I Europa finns åtta upphöjda som Pazuzu använder som språkrör för att leda sina mänskliga tjänare. Tre av dem finns i kultens högkvarter utanför Nantes i Frankrike. De andra fem finns spridda över Europa. Pazuzu vill inte riskera att förlora alla sina ansikten utåt på en gång. De övriga upphöjda är lägre tjänare och krigare. Pazuzu har inte ansträngt sig för att göra dem till förebilder för andra människor och bryr sig inte om några av dem dör.

Det tar flera år att bli en upphöjd. Aspiranten måste själv vilja bli en del av Pazuzus medvetande och vara beredd att släppa sin egen identitet. Han eller hon fastar och mediterar för att bryta ned försvaret mot upplösningen av jaget. Aspiranten hemsöks av insekter, dygnet runt under flera månader. De krälar över kroppen och ger information i substanser som kroppen långsamt lär sig läsa och svara på. Efter 1-2 år har aspiranten blivit en del av Pazuzu, eller avlidit av umbärandena.

Nedan beskrivs en av de upphöjda, Heloïse Baudou. De fysiska värdena kan variera något för olika upphöjda, men deras medvetande är alltid Pazuzus. De talar aldrig med varandra på mänskligt sätt. När de befinner sig tillsammans kan de röra varandra och utbyta insekter, men annars är det som om de inte såg varandra.

Insekternas herrar Insekternas herrar är stora exemplar av varje art, upp till tjugo meter långa. De härbärgerar en del av Pazuzus intelligens och sammanställer intryck från alla individer inom sin art. Insekternas herrar har kontakt med Pazuzus mänskliga tjänare och hjälper dem ibland. De mänskliga templen läggs ofta i närheten av en insektsherres boning.

Varje art och underart har sin herre. Den har sin boning någonstans på Jorden där det finns ovanligt många exemplar av dess art. Det europeiska pazuzutemplet i Ligoure har placerats över grottor där en av spindlarnas herrar håller till.

Templet i Ligoure Utanför Nantes i Frankrike har ett tempel inretts i Ligours gamla herrgård, som köptes av kulten i mitten av 70-talet. Här finns Heloïse Baudou, Jacques Derron och Ciou Martinique, tre av de upphöjda ledarna.

Herrgården ligger tre kilometer från närmaste by, Pont Dessac. Redan i byn är det ovanligt mycket insekter och maskar. Närmare templet blir de onaturligt många. Skogarna runt Maison de Ligoure krälar av insekter och spindlar. Stora svärmar av knott och flugor fyller luften. Flygande insekter är ständigt på väg till och från templet med information från andra delar av Pazuzu.

Huvudbyggnaden har restaurerats och byggts ut med en flygel. Fönstren har slagits ut så att svärmarna har fri väg in och ut. Väggarna är delvis täckta av ett brungrått sekret som liknar porös lera. Huset är fyllt av insekter och spindlar som täcker väggarna, golvet och människorna. På övervåningen bor de tre upphöjda ledarna, bevakade av mänskliga krigare och insektssvärmar.

Bara de upphöjda får gå in i de innersta delarna av templet, där de tre ledarna tillbringar sin mesta tid. De innersta rummen har skulpterats av sekret från termiter och spindelnät. Väggar, golv och tak är täckta av brungrått sekret som formar valvbågar och döljer alla vassa hörn. Tunna, klibbiga slöjor hänger ned från taket. Insektssvärmarna gör att sikten bara är någon meter.

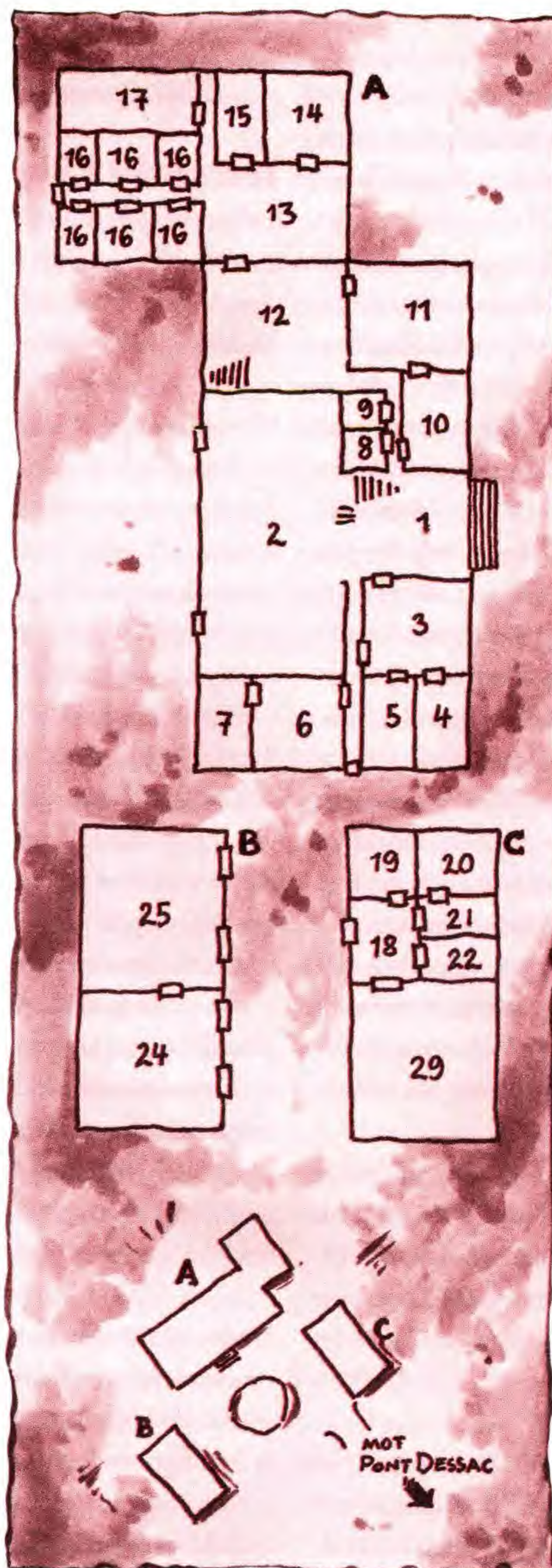
Under herrgårdsbyggnaden finns ett system av grottor där Arachnec, spindlarnas herre, har sin boning. Det var närheten till Arachnecs grottor som avgjorde templets placering. Det är ovanligt mycket spindlar i och kring herrgården. Husets källare öppnar sig direkt ned mot grottorna. Arachtider, mänskliga barn till Arachnec, finns i herrgården.

I flygelbyggnaden pågår förädling av spindlar och insekter. Där arbetar människor som inte är upphöjda. De bor i ett annex intill huvudbyggnaden.

KARTA ÖVER PAZUZUTEMPLET, LIGOURE

FÖRSTA VÅNINGEN

- 1. HALL.** En ljuskrona täckt i spindelväv hänger i taket. Till höger går en trappa upp till andra våningen. Insekter och larver krälar i trasiga kokonger på golvet.
- 2. Nedre salen.** Den gamla balsalen är täckt av spindelväv. Här inne finns i allmänhet några av Pazuzus krigare. De sitter stilla eller rör sig långsamt och kommunicerar med lukter och enkla tecken.
- 3. FJÄRILARNAS SAL.** Ett gammalt salongsrum. Fönstren täcks av tunga gardiner. Klasar av nattfjärilar och kokonger hänger i taket, i bokhyllor och gardiner och i de gamla möblerna som står kvar i rummet.
- 4. LA PAPILLONAISE.** En kvinna som helt ägnar sig åt nattfjärilar och är på väg att bli upphöjd genom sin kommunikation med dem lever här. En smal säng står mot ena väggen. Gardinerna är fördragna. Rummet är fyllt av fjärilar och kokonger.
- 5. LAGERUTRYMME.** Gamla möbler och skräp täckt av spindelväv och insektslarver.
- 6. BIBLIOTEK.** Böcker från husets tidigare ägare står kvar i hyllorna, angripna av skadeinsekter. Golvet är genomruttet och på väg att falla ned i källaren under.
- 7. LAGERUTRYMME.** Ett väldigt getingbo fyller upp en stor del av rummet. Det surrar av getingar som tar sig in och ut genom de trasiga fönstren.
- 8. LINNEFÖRRÅD.** Ett gammalt linneförråd infekterat av mal och larver.
- 9. PORSLINSFÖRRÅD.** Hyllorna har förstörts av skadeinsekter och störtat till golvet.
- 10. SALONG.** Rummet är täckt av spindelnät. En ung man som lär sig kommunicera med spindlarna tillbringar största delen av sin tid här, invävd i näten.



11. LILLA MATSALEN. Matsalsbordet är orört av skadeinsekter och porslin finns i skåp längs väggarna. De människor som bor på nedervåningen och i sidobyggnaden äter här.

12. KÖK. Ett gammaldags grovkök som aldrig har moderniserats. En trappa går ned i källaren. En gammal kokerska arbetar i köket.

13. LABORATORIUM. Ett modernt laboratorium är inrett i den nybyggda flygeln till huvudbyggnaden. Inga insekter släpps in här. Anläggningen har all utrustning som krävs för insektsstudier.

14. FÖRRÅD. Materialförråd till laboratoriet.

15. KYLFÖRRÅD. Nedfrysta ägg, puppor och insekter finns lagrade i plastbehållare i frysen. En del serum och andra preparat finns också här.

16. KONTOR. De sex kontorsrummen är identiska, med skrivbord och persondatorer. Tio människor arbetar här med insektsförädling.

17. LABORATORIUM. Ett kemiskt laboratorium.

18. ANNEXETS HALL. Annexet är bostad för flera de icke-upphöjda som bor i Ligure. En del av personalen från laboratoriet bor här. Hallen är kal, sånär som på den obligatoriska spindelväven.

19. SOVRUM. Två labbassistenter bor här.

20. SOVRUM. Två kemister bor här.

21. SOVRUM. En biolog bor här.

22. SOVRUM. En biolog bor här.

23. ALLRUM. Enkel möblering med soffa, fåtöljer, TV och en öppen spis.

24. GARAGE. En lastbil och en sönderplockad citroën står i garaget.

25. STALL. Stallet har inte använts på många år. Det har tagits över av ett termit-samhälle som är på väg att fylla ut hela stallbyggnaden med sitt bo.



BY ITS VERY NATURE EVERY EMBODIED SPIRIT IS DOOMED TO SUFFER AND ENJOY IN SOLITUDE. SENSATIONS, FEELINGS, INSIGHTS, FANCIES — ALL THESE ARE PRIVATE AND, EXCEPT THROUGH SYMBOLS AND AT SECOND HAND, INCOMMUNICABLE. "ALDOUS HUXLEY, THE DOORS OF PERCEPTION"

ANDRA VÅNINGEN

1. GALLERI. En smal gång löper runt hallen och ut mot balkongen på andra våningen. Det är mycket spindelväv och sekret på väggarna.

2. ÖVRE SALEN. Salen är täckt av spindelväv som hänger från taket. På golvet ligger drivor av gamla kokonger och döda insekter och larver. Det krälar på golvet och surrar i luften. Här inne finns de upphöjda.

3. SALONG. Fyra arachtider bor i den gamla salongen. En del av möblemanget finns kvar, förruttnat och trasigt. Kraftiga spindelnät täcker rummet från golv till tak. Arachtiderna vilar mitt i rummet, insvepta i näten.

4. BIBLIOTEK. Ett modernt bibliotek, orört av insekter och tämligen rent och dammfritt. Heloïse Baudou finns ofta här.

5. PUPPOR. Ett förråd av förpuppade larver som ligger i dvala i väntan på att utvecklas. De hänger från taket, väggarna och från den tjocka spindelväven.

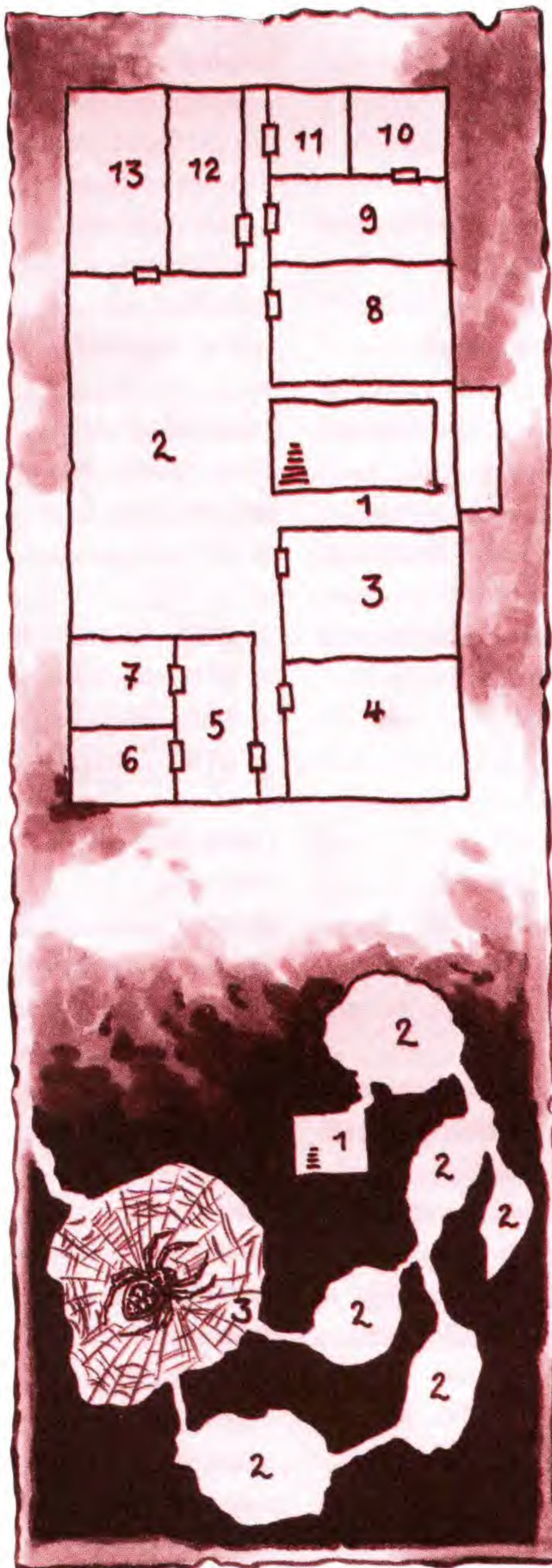
6. FÖRRÅD. Ett gammalt förråd som har invaderats av larver och skalbaggar.

7. FÖRRÅD. Ett modernare förråd med kläder och möbler som inte rörs av insekterna.

8. SALONG. Sex av Pazuzus krigare bor här. Möblerna är borta och rummet är insvept i tjock spindelväv.

Heloïse Baudou/Pazuzu Heloïse Baudou kontaktades av Pazuzu när hon var nio år och satt inlåst i sitt rum sedan ett år tillbaka av psykiskt sjuka föräldrar. Hon blev en del av det kollektiva medvetandet ett år senare. Hennes föräldrar förtärdes av grashoppor och hon lämnade hemmet för

att söka upp andra upphöjda. Hon har varit den drivande kraften bakom den växande pazuzukulten i Europa. Nu befinner hon



9. SOVRUM. Jacques Derron bor här. Rummet är fyllt av fjärilar, larver och puppor. Möbleringen är enkel, men orörd av insekterna.

10. FÖRRÅD. Orört lagerrum med linne och kläder.

11. ORÖRT LAGERRUM med vapen och annan utrustning till krigarna.

12. SOVRUM. Ciou Martinique bor här. Enkel möblering och insekter överallt.

13. SOVRUM. Heloïse Baudou bor här.

GROTTORNA UNDER LIGOURE

1. KÄLLAREN. Från köket i herrgården går en trappa ned i källaren, en vanlig matkällare fylld av insekter och larver. Det finns ingen mat i källaren. Ena vägen är uppsprucken in mot en grotta.

2. MINDRE GROTTOR. I de mindre grottorna finns arachtider och tusentals spindlar. Spindelnäten gör att man inte ser längre än någon meter. Det är spindlar överallt. När de upphöjda inte finns på övervåningen i herrgården är de i allmänhet här.

3. ARACHNECS GROTTA. Spindlarnas konung vilar i en kokong mitt i en 100 x 100 meter stor grotta. På botten av grottan rinner en liten bäck. Allt är täckt av tjocka, klubbiga trådar.

sig i kultens högkvarter utanför Nantes. Baudou är i 50-årsåldern med svart, lätt grånat hår och mörka ögon. Hon är kort och spenslig, klädd i shorts och linne när hon rör sig ute bland människor. Insekter kryper ständigt över kroppen på henne.

PERSONLIGHET: Heloïse Baudou upphörde att existera vid tio års ålder. Hon är Pazuzu. Hennes egen identitet är så djupt

begravd att den bara kan komma upp igen efter döden.
ROLLSPELSTIPS: Tala med opersonlig röst. Rör händerna som om du lät insekter krypa över dem. Stirra ut i fjärran.

RÖR	12	EGO	50
STY	13	KAR	7
TÅL	16	UPP	12
UTS	10	UTB	30

LÄNGD: 155 cm
VIKT: 50 kg
SINNEN: Uppfattar alla sinnesintryck från insekter över hela världen så snart de kommuniceras till henne. Använder de egna sinnesorganen på ett omedvetet plan och fokuserar bara på den egna omgivningen när det finns anledning.
KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk och kan kommunicera med alla arter av insekter genom kemiska substanser och tecken.
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 110
FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Pistol och revolver 15, Smyga 12, Dolkar 13, Slåss utan vapen 13, Datorkunskap 20, Elektronik 25, Gifter och droger 25, Informationssökning 25, Motorkunskap 20, Ockultism 20, Språk: samtliga mänskliga, Sprängteknik 20, Kontaktnät: pazuzus tjänare 20, Humaniora 20: specialiseringar 15, Medicin 20: specialiseringar 15, Naturvetenskap 20: specialiseringar 15, Samhällsvetenskap 20: specialiseringar 20
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: Passionernas skola 30 (Alla besvärjelser till FV 20)
HEMORT: Ligoure utanför Nantes

Krigarna/Pazuzu Krigarna är upphöjda som inte har fått samma status som ledarna för Pazuzus tjänare. De är en del av det kollektiva medvetandet, men används bara för att ut-

föra enkla uppdrag och försvara kulten, inte för att leda och kommunicera med andra människor. Eftersom Pazuzu aldrig bryr sig om att tala genom Krigarna, framstår de som ointelligenta och stumma. De talar sällan med någon, utan gör vad Pazuzu vill att de ska göra. De har något andra färdigheter än ledarna, eftersom deras kroppar är tränade i fysiska färdigheter.
Krigarna är nästan alltid vältränade män på mellan 20 och 40 år, även om undantag finns. De försvarar högkvarteren och skickas ibland ut efter Pazuzus fiender.

PERSONLIGHET: Krigarna existerar inte längre som individer. De är Pazuzu.
ROLLSPELSTIPS: Spela inåtvänd på gränsen till det onåbara. Se aldrig någon rakt i ögonen.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	50
STY	10+1T10 (16)	KAR	1T5 (3)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	2T10 (11)	UTB	30

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 80 kg
SINNEN: Uppfattar alla sinnesintryck från insekter över hela världen så snart de kommuniceras till dem. Använder de egna sinnesorganen på ett omedvetet plan och fokuserar bara på den egna omgivningen när det finns anledning.
KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk och kan kommunicera med alla arter av insekter, tusenfotingar, maskar och spindlar genom kemiska substanser och tecken.
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 110
FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Dolkar 16, Slåss utan vapen 16, Datorkunskap 20, Elektronik 25, Gifter och droger 25,

Informationssökning 25, Motorkunskap 20, Ockultism 20, Språk: samtliga mänskliga, Sprängteknik 20, Kontaktnät: pazuzus tjänare 20, Humaniora 20: specialiseringar 15, Medicin 20: specialiseringar 15, Naturvetenskap 20: specialiseringar 15, Samhällsvetenskap 20: specialiseringar 20

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: K-pist eller automatgevär.

MAGI: Passionernas skola 30 (Alla besvärjelser till FV 20)

Arachnec — spindlarnas herre/Pazuzu Pazuzu-kulten i Frankrike valde Maison de Ligoure för sitt tempel eftersom en av spindlarnas herrar hade sin boning direkt under herrgården. Arachnec har vilat i grottorna under Ligoure i många tusen år. Hon samlar information från spindlar som kommer och går genom grottorna dygnet runt och sänder den vidare till andra delar av Pazuzu. Arachnec är tjugo meter lång, svart med håriga ben och svart bakkropp med röda tecken. Hon vilar i en kokong av nät i mitten av en väldig grotta under Ligoureskogen. Grottsystemen runt hennes bo är fyllda av spindlar av olika arter.

PERSONLIGHET: Arachnec är Pazuzu.

RÖR	50	EGO	50
STY	40	UPP	30
TÅL	40	UTB	30

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 20 m

MANKHÖJD: 10 m

VIKT: 15 ton

SINNEN: Skarpt luktsinne och känsel. Uppfattar alla sinnesintryck från insekter över hela världen så snart de kommuniceras till henne. Använder de egna sinnesorganen på ett omedvetet plan och fokuserar bara på den egna omgivningen när det finns anledning.

KOMMUNIKATION: Kan kommunicera med alla arter av insekter, tusenfotingar, maskar och spindlar genom kemiska substanser och tecken.

FÖRFLYTTNING: 25 m/SR

HANDLINGAR: 7

INITIATIVBONUS: +38

SKADEBONUS: +10

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 230

NATURLIG RUSTNING: 5 p

FÖRMÅGOR: Spinna nät — spinner 10 meter/SR och kan snärja en fiende eller hänga sig själv från taket i en tråd. Kan gå på lodräta ytor och hänga upp och ned från taket.

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+), dödande gift med styrka 3T10. Dödar på hela Tål, paralyserar under 1T10 stridsrundor på halva Tål.

HEMORT: Ligoure

Arachtider/Pazuzu Arachtiderna är halvmänskliga barn till Arachnec och upphöjda människor, födda i grottorna under Ligoureskogen och fostrade av mänskliga tjänare till Pazuzu. De är till det yttre fullt mänskliga med fyra av sina åtta benpar så återbildade att de inte syns om arachtiderna bär kläder. De har åtta ögon, varav sex är små och svåra att upptäcka. Deras ämnesomsättning är fullständigt omänsklig och vid en dissektion finner man att de inte är människor. Pazuzu har avlat dem för att få fram människoliknande varelser som från födseln är en del av det kollektiva medvetandet.

PERSONLIGHET: Arachtiderna är Pazuzu.

ROLLSPELSTIPS: Irra med ögonen och rör ansiktet på ett lite ickemänskligt sätt. Förändra ditt rörelsemönster så att det inte ser helt mänskligt ut.

RÖR	10+2T10 (21)	EGO	50
STY	10+1T10 (16)	KAR	1T10 (6)
TÅL	10+2T10 (21)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T10 (6)	UTB	30

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 90 kg

SINNEN: Uppfattar alla sinnesintryck från insekter över hela världen så snart de kommuniceras till dem. Använder de egna sinnesorganen på ett omedvetet plan och fokuserar bara



**'VE FELT THE HEAT IN THE CITY OF ANGELS
DUST UP ON HIGH AND THE WORSE FOR WEAR
I'VE SEEN THE LIGHTS GOING DOWN ON SUNSET
MADMEN RUNNING LOOSE THERE'S MURDER IN THE AIR "THE MISSION"**

på den egna omgivningen när det finns anledning.

KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk och kan kommunicera med alla arter av insekter, tusenfotingar, maskar och spindlar genom kemiska substanser och tecken.

FÖRFLYTTNING: 11 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÄRDIGHETER: Klättra 25, Pistol och revolver 21, Smyga 21, Undvika 21, Dolkar 16, Krossvapen 16, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16

ANFALLSSÄTT: Bett 12 (skr 1-8, ls 9-16, as 17-25, ds 26+), paralyserande gift med styrka 2T10. Paralyserar på hela Tål.

HEMORT: Ligoure

Svärm/Pazuzu Pazuzu angriper ofta i form av en insektssvärm av bin, getingar, kackerlackor, gräshoppor eller

någon annan art. Den väljer insekter som finns i närheten av den plats där den ska angripa, även om den kan flytta svärmar över stora områden för att komma åt en fiende. Svärmen angriper som en varelse och gör skada varje stridsrunda den är i kontakt med sitt offer. För att undkomma svärmen måste den som angrips ta sig undan snabbare än svärmen kan röra sig eller döda insekterna med eld eller gift. Kontrollerade insektssvärmar kan inte skrämmas bort med ilaluktande medel.

STORLEK: 1-5 kvm

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

SKADEKAPACITET: Tar bara skada från eld och insektsgift. Insekter som utsätts direkt för eld eller gift paralyseras eller dör direkt. Tjock rök bedövar dem och minskar förflyttningen till hälften.

UTHÅLLIGHET: 100

ANFALLSSÄTT: Stick eller bett (skr 1-10, ls 11-18, as 19-29, ds 30+). Svärmen gör skada varje stridsrunda den omsluter sitt offer. Slå för skada en gång, förvärra den sedan ett steg varje stridsrunda. Offret måste slå under sin TÅL/2 för att inte drabbas av en allergisk chock. Misslyckas slaget fördubblas skadan.

AGOURA	3:52	MERCACH	3:12
ANUB-HETEP	3:13	NECROMANTIA ANTHROPOPHAGIA	3:14
ARACHNEC—SPINDLARNAS HERRE	3:59	NECRONOMICON	3:13
ARACHTIDER	3:59	OFFER TILL SMÄRTANS HERRE, BESVÄRJELSE	3:7
ASPIRANTER	3:30	ORDO FRATRIS MORTIS	3:5
BACCHOR	3:17	ORDO VORAGINIS	3:13
BADOU, HELOISE	3:55, 57	PARCANAY, NEVADA	3:49
BERNAUER KRANKENHAUS	3:8	PAZUZU	3:53
BLUTKÄFER	3:17	PAZUZUSVÄRM	3:60
CANTOS, ROSARIA	3:34, 35	PAZUZUS KRIGARE	3:58
CAROUSE, SETH	3:27, 29	PAZUZUS TJÄNARE	3:53
CESSIN, ETIENNE	3:13	PAZUZUTEMPLET I LIGOURE	3:55
CICCADA CLUB, BARCELONA	3:35	PORTAL MOT GAIA, BESVÄRJELSE	3:46
CICCATRI	3:21, 24	PORTAR TILL GAIA	3:45, 46
COYOTE	3:42	REGRESSION TILL GAIA	3:47
COYOTES LJUSA SKUGGA	3:42	SANDÄTARE	3:51
DEPROY, SCOTT	3:48, 50	SANGREAL	3:23
DERRON, JACQUES	3:55	SANGRE NEGRA	3:20
DE VILDA HUNDARNA	3:41	SANGUIADORER	3:33, 37
DINGO	3:45	SANGUIDI FUENTES, EDUARDO	3:33
DINYCHOS	3:19	SAN PERIDIO	3:22
ERZANGOULE	3:50	SCARITOS	3:25
FAMEA	3:17	SCHAKALERNA	3:38, 40
FAMILIARO	3:37	SCHAKALERNAS MASSMÖTEN	3:40
GAIA—DEN LEVANDE JORDEN	3:44, 46	SJUKDOMSÖVERFÖRING, BESVÄRJELSE	3:7
GROTESQUER	3:30	SKAPA SMÄRTA, BESVÄRJELSE	3:7
HÖDER, ANSELM	3:5, 8	SMÄRTANS SLAVAR	3:11
INSEKTERNAS HERRAR	3:55	SUBJECTIONISTKYRKAN	3:27
JORDENS VÄKTARE	3:48, 51	SÖNDERFALLET I GAIA	3:47
KIRURGISK DÖDSMAGI	3:6	TEMPLUM PRIMUM ROMANUM	3:13, 16
LEVANDE MARK	3:46	TEMPLUM SECUNDUM NOVUM EBORACUM	3:13
LÅNAD KRAFT, BESVÄRJELSE	3:15	TERENTIA, CECILIA	SE TERENTIA, CECILIA
LÅNAD KUNSKAP, BESVÄRJELSE	3:15	TERENTIA, SILIA	3:13, 16
MACCIO, AMINA	3:20, 24	UMBRADAS	3:41
MAGISK TVILLING, BESVÄRJELSE	3:16	UPPLYSTA	3:29
MARBAS—SMÄRTANS HERRE	3:11	VANDRARE GENOM ILLUSIONERNA	3:45
MARTINIQUE, CIOU	3:55	VORACIER	3:18
MECHOROS	3:26		

